PREMIER JOURNAL FRANCAIS DEDIE A L'ORDINATEUR A....

Anews

TOUT POUR A....

LEGEND Software
Les Portes du Temps

AMIGA® SOFT : LA POUSSEE FRANCAISE

M 4584 - 6 - 15,00 F
3794584015006 00060

TECSOFT BASE
- EL RAPIDO

CUPERTINO
LE NEWSLETTER

Septembre 1988 No.6

Suisse : 4.50 Canada : 4.95 Belgique : 120

Suggestions pour photographier un écran d'Amiga

par Charles Vassallo

Autant dire d'emblée que les vrais puristes trouveront toujours à redire à une photographie d'écran. Ceux-là devront se tourner vers des solutions plus coûteuses, sorties sur imprimante à jet d'encre ou recopie photo via un imageur électronique (cf A-News no 5, août 88, courrier des lecteurs). Cependant, il est généralement possible d'obtenir des résultats assez honnêtes dans la plupart des cas.

Il y a quelques conditions matérielles à réunir. Il faut pouvoir obscurcir la pièce. Il faut avoir un appareil réflex monté sur pied, avec un déclencheur souple (à défaut, utiliser le retardateur), et si possible un téléobjectif de 85 à 135 mm de focale. En général, ces objectifs n'ont pas une distance minimum de mise au point suffisamment faible pour que l'image remplisse le viseur et il faudra une bonette ou une bague allonge. On fera des poses de 1 seconde. Enfin, il faudra toujours opérer en balayage entrelacé, soit à partir du menu *Préférences* du *Workbench*, soit en lançant l'utilitaire *Setlace* (disquette *Fred Fish* 9).

Problèmes à résoudre

Il y a 2 problèmes à résoudre : minimiser les déformations de l'image, et se placer dans les meilleurs conditions de pose possibles. On peut faire les réglages nécessaires au moyen d'une image auxiliaire trés simple :

- avec *DPaint* (ou équivalent), soulignez les contours de l'écran par un rectangle (vide), blanc, tracé à 1 ou 2 pixels des bords de l'écran;
- tracez les 2 diagonales en blanc. La croix à l'intersection matérialise le centre de l'image (très important pout la suite) ;
- constituez une gamme des 16 gris disponibles sur l'Amiga. Par exemple, alignez 16 rectangles (pleins) de 19 pixels de large côte à côte, le 1er à gauche avec la couleur 2 de votre palette (blanc pur en général), le 2ème avec la couleur 3,... jusqu'au 16ème, le plus à droite, avec la couleur 17. Réglez la couleur 2 au blanc pur et la couleur 17 au noir complet, puis faites un dégradé ("spread") entre ces 2 couleurs.
- Remplissez le fond de votre image avec un gris moyen (le 8ème de votre gamme, par exemple).

Ces déformations sont essentiellement des effets de perspective. Il faut commencer par se mettre dans l'axe de l'image. Le principe est simple: il faut placer l'appareil de manière à ce que son reflet sur la face avant de l'écran, vu à travers le viseur, vienne par dessus la croix tracée au milieu de notre image (pour les savants, ça s'appelle une autocollimation).

Reflet

Ce reflet est peu lumineux parce que l'écran est trés sombre. Il faudra à la fois bien éclairer la pièce et fortement baisser la luminosité de l'écran. Avec votre appareil bien fixé sur son trépied, amenez la croix au milieu de votre viseur. Votre reflet est alors invisible parce qu'il est peu lumineux et en dehors de la profondeur de champ. Sans déplacer l'appareil, tournez la bague de mise au point pour chercher votre reflet. La croix devient floue mais vous devriez rester capable de juger de la bonne superposition avec votre reflet. Si ça ne va pas, déplacez l'appareil et son pied.

Une fois ce réglage effectué, les sommets de l'écran devraient former les quatre sommets d'un rectangle sur la photo. Malheureusement, les images des quatre côtés ne vont pas se former exactement sur les côtés bien rectilignes du rectangle, parce que l'écran n'est pas une surface plane. Ces images vont être plus ou moins incurvées, soir vers l'extérieur (déformation en barillet), soit vers l'intérieur (déformation en coussinet). Cette déformation résiduelle va dépendre de la focale utilisée.

- Focale de 50 mm : barillet trés net pour les côtés horizontaux (2 mm d'écart environ pour une image agrandie aux dimension 220 mm x 160 mm) et trés léger barillet pour les côtés verticaux.
- Focale de 85 mm : léger barillet en horizontal (1 mm environ) et trés léger coussinet en vertical
- Focale de 135 mm : rien de perceptible en horizontal, mais coussinet plus accentué en vertical (environ 0.5 mm).

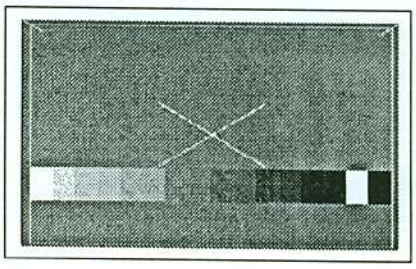
Selon les exigences des uns ou des autres, on acceptera ces déformations résiduelles... ou on les trouvera intolérables. Il est évident qu'une image d'architecture avec des verticales et des horizontales douteuses passera mal. D'autres images seront plus tolérantes. On a tout de même intérêt à utiliser un téléobjectif.

Reglages

Le problème est un problème de contraste. On n'a que trop tendance à demander une image trés contrastée à son moniteur, et ce contraste va être poussé à l'excés par le film photographique.

Expérience. Notre image de réglage contient une gamme de 16 gris. Combien voyez-vous de gris différents ? Pour ma part, en temps normal (c'est à dire avec les boutons de luminosité et de contraste de mon *A-1081* en position médiane), une douzaine : tous les gris sombres paraissent noirs. Aprés transfert sur diapo, il ne restera que 11 tons discernables. Cela revient à dire qu'on ne travaille pas avec les 4096 couleurs de l'Amiga, mais beaucoup moins.

Un film de diapositives ne peut pas restituer fidélement toute la gamme des gris possibles entre le noir et le blanc le plus brillant que peut fournir le moniteur (en théorie, un film négatif est beaucoup plus tolérant, mais je n'ai pas d'expérience là-dessus). Il faut donc commencer par écraser l'écart des luminosités. Pour cela, **diminuez le contraste** (tournez le bouton vers la gauche) et **augmentez la luminosite**. Les tons sombres de votre gamme de gris vont s'éclaircir et se séparer les uns des autres. Si vous augmentez trop la luminosité, le noir lui-même va s'éclaircir à son tour, donnant un aspect voilé à l'image : vous êtes allés trop loin et il faut diminuer un peu la



luminosité. L'optimum entre la séparation optimale des 16 tons gris et le début du voilage est assez critique et vous devrez peut-être gâcher un peu de pellicule avant de "sentir" cet optimum.

Une fois ce réglage du moniteur effectué, vous ne toucherez plus qu'au diaphragme de votre appareil, de manière à faire des poses de 1 seconde. En théorie, il y a 2 possibilités : travailler en pose manuelle ou faire confiance à votre cellule. En pose manuelle, on règlera le diaphragme sur l'image de réglage, et on n'y touchera plus. Son fonds gris moyen correspond à une densité moyenne et si vos images sont VOLONTAIREMENT plus claires ou plus sombres, cet aspect clair ou sombre devrait alors être restitué sur le film. Mais attention : il faut une heure ou deux pour stabiliser les réglages du moniteur.

On conseille souvent de multiplier les poses : une pose au diaphragme théorique, deux poses avec un demi-diaphragme de plus ou de moins, deux poses avec un diaphragme entier de plus ou de moins ... Cela peut devenir cher. A mon avis, cela ne se justifie que si votre imageest trés contrastée : il faudra alors choisir entre les tons clairs et les tons sombres. Pour des images plus douces, on doit pouvoir se contenter d'un seul cliché, en faisant confiance au posemètre incorporé.

Bonne chance!

EDITO

Nous avons enfin reçu notre *Amiga 2000* et *moniteur A2080*. Ce dernier rend nettement plus agréable le travail de mise en page. Par contre, le bruit du ventilateur de l'A2000 est pénible.

Vous allez noter ce mois-ci un accroissement du nombre de lettres de lecteurs publiées. Pour nous il est toujours gratifiant de recevoir du courrier, c'est signe que le journal est bien vivant. Nous aimerions les publier toutes, mais nous sommes obligés de trier. Dorénavant la rubrique ***Courrier*** sera toujours une partie importante dans ***A-News***..

Notre petit test du mois dernier a bien marché. Nous savons maintenant qu'il y en a parmi vous qui sont prêts à corriger les réponses erronées au courrier. C'est rassurant.. Nous comptons sur vous pour nous aider (ou plutôt vous entraider) de cette façon.

Nous sommes enfin en mesure de vous proposer quelques lignes sur les applications vidéo de l'Amiga. Inutile de vous présenter l'horrible **El Yeti**, déjà bien connu pour ses plaisanteries de mauvais goût, ses relations bizarres avec **M. Ramon**, et ses pontifications sans fin sur n'importe quoi sauf le sujet.. C'est touchant, ce monstre va vous prendre par la main et vous guider à travers les labyrinthes de la vidéo. Nous vous souhaitons bonne chance! Mais ce n'est pas tout. Nous avons sauté sans hésitation sur l'offre de l'équipe de **ZIOMM,** à Strasbourg, d'aider à l' explication du rôle de l'Amiga et ses périphériques dans la production vidéo. Deux fois servi, mieux servi.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Digiview et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

PHOTOGRAPHIER UN ECRAN.....2
NEWS NEWS NEWS.....4-5
LEGEND SOFTWARE.....6
LE COIN C.....8-9-10
IMPRIMANTES A JET D'ENCRE.....10-11
LA TRAME DU YETI 12
VIDEO FOLIES.....13
L'ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS.....14-15
AMIGA+MIDI - NAMM SHOW.....16
CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER
12 pages.....17-28
LE DOMAINE PUBLIC
L'ART DE LA COPIE
CLI POUR AMIGADEBUTANT.....29
INVERSEUR SOURIS-MANETTE.....29
ANNY FUNNY - MINDWALKER.....30
JEANNE D'ARC.....31
BOBO.....32
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE.....33
STARGLIDER II.....34
IKARI WARRIORS.....35
PB FOOTBALL.....35
VIXEN.....36
BIVOUAC.....36
COURRIER.....12, 13, 15, .37, 41, 43
VIDEOSCAPE 3D V2.0.....38
SOLUTION DE *LA MANOIR DE M*.....39
SPLASH SPLASH SPLASH.....40
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS..... .42
CONSEIL ACHAT.....43

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46. Editeur et Directeur de la Publication. Bruce Lepper

Copyright NewsEdition, 1988. Reproduction interdite sans autorisation. Amiga, Amigados, Workbench sont des marques déposées de Commodore Inc.

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Tecsoft de Metz travaille sur (au moins) trois nouveaux produits pour l'Amiga - un "**accélérateur système**" qui augmente la vitesse de l'Amiga de 30% et stabilise l'image écran, une **boîte d'extension** pour A1000 et A500, et une **base de données** graphique super-rapide.

L'accélérateur système s'interpose entre le chip "Gary" et son emplacement sur la carte mère de l'A500 et A2000B. Résultat : un affichage de 32 images/seconde au lieu de l'affichage standard de l'Amiga de 25 images/seconde, d'où une image très stable.

Selon Remy Cerf de Tecsoft l'image devient comparable à celle du Mac II, mais un moniteur multi-sync est obligatoire. La vitesse de calcul est augmentée de 30% par la même occasion par le monochip accélérateur.

Le base de données utilise un nouveau système de recherche qui se situe quelque part entre le B-Tree et X-coding. Remy Cerf nous dit que une recherche à trois conditions sur un fichier de 2000 enregistrements est terminée en moins de cinq secondes. En comparaison, un temps de recherche typique avec un logiciel "normale" prendrait entre 3 et 5 minutes.

Le logiciel était developpé en réponse à un besoin du Centre d'Archivage de Haute Garonne à Toulouse pour un système capable de manipuler 15000 images. L'équipe Tecsoft sera sur le stand Commodore au Sicob pour répondre à vos questions...

* * *

Commodore France présentera des choses fort intéressantes au Sicob ce mois-ci (Parc des Expositions du Bourget, 19 au 24 septembre). Ne soyez pas étonné d'y trouver le nouvel écran monochrome haute résolution, la carte AT, la carte 68020 (sans UNIX), et la carte A2090A contrôleur de disque dur. On prévoit même que ces produits, si longuement attendus, seront en vente à partir du mois prochain.

Une nouvelle carte mémoire pour A2000, l'A2058, est disponible immédiatement au prix de 2990F HT avec 2 méga, extensible à 8 méga.

C'est une très bonne affaire à ce prix, démontrant la position favorable de Commodore sur le marché de la mémoire. La carte est peuplée de 16 circuits ram de 1 mégabit, d'une vitesse de 100ns. Si vous vouliez acheter ces mêmes chips (sans la carte) sur le marché américain vous paieriez actuellement 4250 F HT.

On dit aussi que **Kickstart 1.3** (en ROM) et **Workbench 1.3** seront disponibles immédiatement à partir du SICOB. Difficile à croire, étant donné qu'ils ne sont pas encore disponibles dans d'autres pays, mais nous espérons que c'est vrai.

Peut-être sommes-nous en train de voir le démarrage d'un nouvel effort par Commodore vers une sorte de décollage en France. On parle depuis quelques mois d'un tel effort à venir dans le marché français.

* * *

Nouvelle promotion Commodore sur les A500 entre le 15 août et le fin septembre : tout acheteur au prix normale de 4725F TTC (sans moniteur) ou 7490F TTC (avec moniteur couleur 1084) sera offert en cadeau le gestion de fichiers *Superbase* et le traitement de texte *Textcraft*. Ces deux logiciels sont entièrement françisés.

* * *

Selon un journal anglais les techniciens Commodore en Allemagne sont convaincus que l'Amiga pourrait s'adapter au système **PS/2 d'IBM** - ou plutôt l'inverse. Bientôt une carte clone-PS/2 pour A2000?

* * *

Professional Page aurait-il un problème au niveau de la sélection des couleurs? Voici le compte rendu d'un spécialiste, M. Claude Fray, après la préparation de notre couverture de septembre: "**Sélection du jaune** : manque de densité; **sélection du rouge** : trop de rouge dans les bleus, densité faible; **sélection du bleu** : absence totale de bleu dans le corps du gorille (qui était bistre sur l'image écran de ce fichier IFF), le bleu dominant n'a été obtenu que par une inversion de film, résultat peu satisfaisant; **sélection du noir** : densité trop élevée, trop de noir dans le ciel et sur les verts. Lorsque ces modifications seront apportées il faudra revoir la linéature de la trame."

La disponibilité d'une version en français de ce logiciel est imminente.

Gold Disc, éditeur de Professional Page, annonce **Professional Draw**, pour la création d'images haute-résolution à utiliser dans Professional Page. Son logiciel de création de bande-dessinées, **Comic Setter**, n'est toujours pas terminé.

* * *

Laurent a trouvé Le Wedge un peu encombrant mais efficace (voir article N°5). Et voici un deuxième constructeur qui essaie la formule d'une interface pour relier les disques durs IBM compatibles IBM à l'Amiga 1000 et 500. Spirit Technology, créateur de l'Inboard extension mémoire interne annonce son **HDA-506**, qui se vendra en France aux alentours de 2500F. Pour ce prix vous avez un adaptateur bus avec extension du bus (pass-thru) et boîtier métallique en couleur Amiga. L'alimentation utilisée est celle du disque dur. A l'acheteur de se procurer la carte contrôleur ST-506 et les drives compatibles-IBM. L'autoboot sur disque dur sera assuré avec Workbench 1.3.

Autre nouveauté annoncée par Spirit: la S 500-2, une **nouvelle carte interne** pour A500 qui ajoute jusqu'à 2 mégas de mémoire zéro-attente avec les nouveaux circuits de 1Mb (4 chips pour 500k de mémoire). Cette carte s'auto-configure. Elle peut utiliser l'alimentation de l'Amiga sans problème, mais pour ceux qui préfèrent une plus grande marge de sécurité une alimentation externe est en option. Date de disponibilité prévue pour ces deux nouveaux produits : octobre.

Spirit annonce aussi une interface Midi avec jusqu'à deux IN et six OUT ou THRU et extension (thru) de l'RS232, tous contrôlables par interrupteur, avec témoins LED bicolores. Un câble universel permet de relier le **Midi Star** avec A2000, A500, ou A1000.

* * *

Le Bus Commodore, bulletin d'information envoyé par Commodore France à ses distributeurs partout en France, fête sa première année avec le numéro 7 d'août. Le Bus est réalisé avec Professional Page sur Amiga, et on y trouve de plus en plus d'informations utiles. Nous reproduisons ci-dessous plusieurs informations parues récemment dans le Bus...

* * *

Le **virus-horloge** existe-t-il? Selon le journal anglais **Amiga User International**, les histoires d'un virus qui s'installe dans la mémoire horloge

NEWS NEWS

d'un Amiga sont sans fondement. William, de Ziomm (Strasbourg), nous a expliqué le mois dernier que c'était une impossibilité. Nicolas Costes, de l'équipe support technique Amiga de Commodore France, réserve son jugement en discutant le sujet dans Le Bus : "On nous a signalé l'apparition d'un virus très surprenant : il aurait le culot de se loger dans la mémoire sauvegardée des horloges de certaines extensions mémoire et de provoquer des RESETS à des intervalles de plus en plus courts. Le manque d'informations ne nous permet pas de soutenir ou d'infirmer ces dires, mais il paraît plus probable qu'un programme infiltré dans le système (pas forcément par un bootblock et pas dans la mémoire horloge) ait pour fonction de bloquer l'horloge et la machine à des intervalles variables."

Pour se protéger, continue Costes, il convient d'adopter une position prudente face aux programmes d'origine "doûteuse" (il y inclut le domaine publique), et pour se défendre à moyen terme il faut que chacun informe la communauté des problèmes et des dernières "nouveautés".

Dans le Workbench 1.3 la commande INSTALL a deux options sup plémentaires, NOBOOT (pour rendre une disquette non bootable) et CHECK (qui compare au boot-block Commodore).

* * *

Deux nouveaux livres sur l'AmigaBasic sont annoncés : **Le Livre de l'AmigaBasic** de Benoit Michel et Jacques Boisgontier (145F, 187 pages, Editions PSI), et **Le Grand Livre de l'AmigaBasic** de Rugheimer et Spanik (249F, 706 pages, Editions Micro-Application. Ce dernier éditeur annonce "pour un proche avenir" la parution de *La Bible du Graphisme* et *Amiga, le Film.*

* * *

Vous le saviez déjà, certainement, mais nous, qui n'avons plus le temps d'aller feuilleter les journaux, nous venons juste de découvrir dans "Le Bus" que le magazine **50 Millions de Consommateurs** a élu l'Amiga **"Meilleur Micro non-compatible"**. Les autre candidats étaient le TO-8 et l'Atari 520ST.

* * *

Commodore France dispose d'une nouvelle version du **Sidecar** qui corrige les défauts de la version précédente : caractères parasites à l'écran, impossibilité de transférer fichiers entre AmigaDOS et MS-DOS, mauvais fonctionnement avec disques durs Hardcard, etc.

* * *

Nous suivons les mésaventures de **l'A500 de Jean-Luc** (voir *News-NewsNews* du mois dernier). La machine a marché parfaitement pendant deux semaines, puis la panne initiale (avec clignotement de la touche *Caps Lock*) est revenue. Rien à faire cette-fois-ci, elle est partie en réparation. Les gens du magasin ont appuyé sur les circuits, sans résultat, avant de l'envoyer à une société équipée pour faire des dépannages. Temps estimé pour la réparation : trois semaines. Il y a déjà quatre semaines...

* * *

BAB Micro à Bayonne a retiré de sa liste de demos trois titres qui se sont révélés ne pas être dans le domaine public - **Amigamagic, Bootbench Utilitaires**, et **FN Intromaker**. Ils sont remplacés par d'autres programmes/demos, et Bab Micro annonce la disponibilité de nombreux nouveaux titres.

* * *

Les **manuels Addison Wesley**, source principale de renseignements sur les systèmes techniques de l'Amiga, ne seront pas révisés avant la sortie de la version 1.4 du Workbench. Les manuels actuels font référence seulement à la Version 1.1 de Kickstart/Workbench.

* * *

Nouvel serveur Minitel pour Amiga: cet intro a été envoyé par Arnauld, qui s'en occupe....

Une nouvelle planète (pour ne pas dire une étoile , restons modeste !) est née dans la constellation télématique AMIGA !

En effet , l'AMIGA fait son entrée sur **3615 SM1** avec toutes les rubriques que l'on trouve sur un bon serveur : TELéchargement , FORum , RenDez-Vous micro et Petites Annonces.

Dans la banque de téléchargement de logiciels du domaine public vous ne retrouverez pas les packages DP bien

Ah, l'alcool, le sexe, la drogue et les embruns sur mon corps d'athlete ne sont plus que des souvenirs. AU BOULOT

connus (Fred Fish,Amicus,...) redistribués sans plus ! Les logiciels sont regroupés par modules (il y en a plus de 70 fin Aout) ces modules étant eux-meme répartis dans 8 rubriques qui essaient de délimiter l'univers accessible a l'AMIGA (Du graphisme à la bureautique, en passant par la programmation).Vous pourrez donc en commandant le logiciel et le cable MINITEL-AMIGA au sommaire de SM1 (Mot clé : COM) avoir accés à tous ces logiciels qui sont les meilleurs du DP.

Les logiciels proposés ne viennent pas seulement des sources déjà citées mais aussi d'autres banques des USA et de GB . A ce sujet si vous en avez qui ne soient pas déjà disponible en téléchargement ou si vous désirez mettre dans le domaine public une de vos meilleures réalisations n'hésitez pas à me contacter en BAL : AMIGA DP !

J'invite aussi les clubs à se faire connaitre en m'écrivant en BAL mais aussi en annonçant à tous leur existence dans les RenDez-Vous micro AMIGA .Je leur enverrai **gratuitement** le logiciel de téléchargement et le cable !

Les RenDez-Vous micro ne sont pas seulement destinés aux clubs mais à tous les Amigàdos qui peuvent y faire part publiquement de leurs difficultés ou de leurs découvertes à propos de l'AMIGA ou de son environnement . Vous pourrez aussi discuter en direct avec d'autres Amigàdos en FORum , ou en privé en BALs et vous pourrez vendre votre vieux ST ou CPC6128 par l'intermédiaire des Petites Annonces ! Je ne parlerais pas plus longtemps de ces 4 derniéres rubriques puisqu'elles sont entièrement entre vos mains , alors à vous d'en faire bon usage !

SM1 fait confiance à l'AMIGA mais je me suis laissé dire que vous aussi , donc à vos MINITELs ! Une dernière chose rappelez-vous bien : *ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE* !

AVé.

LEGEND SOFT OUVRE SES PORTES

Les graphismes sur notre couverture sont des écrans d'une nouvelle aventure sur Amiga, Les Portes Du Temps.

C'est la première production d'une nouvelle société de logiciels française, Legend Software de Rennes. Composée d'une équipe d'une vingtaine de personnes, Legend s'est fixée pour objectif l'édition en priorité de logiciels basés sur des intrigues historiques.

Nicolas Gohin, directeur du développement, et ses principaaux collaborateurs Vivien Moraze (scénariste) et Didier Quentin (graphiste), n'en sont pas à leur premier logiciel, ayant déjà écrit "La Chose De Grotenburg" pour Amstrad CPC. Ils ont choisi l'Amiga comme machine de développement parce qu'ils préfèrent travailler à partir de la meilleure machine plutôt que l'inverse.

Voici leur propos :

"Nous pourrions reprendre à notre profit une citation de Robert Merle - 'le meilleur scénario c'est l'Histoire' tant il est vrai que nous concentrerons une grande partie de nos productions sur de grandes époques de l'histoire de l'homme. Il est temps que la licro-loisir acquiert ses lettres de noblesse.

"Notre premier jeu a pour ambition de donner une vouvelle dimension ludique au logiciel d'aventure : jouer tout en découvrant l'histoire.

"En voici les grands traits : à travers un voyage dans le Temps vous incarnez un jeune scientifique du XXIIème siècle soucieux de préserver les civilisations passées... Elles sont en péril; suite à une erreur bactériologique en l'an 2113, une bande d'individus "contaminés" a pris possession d'un laboratoire "top secret". Vous avez seulement quelques jours pour retrouver ces hommes ou femmes avant qu'ils ne propagent leur maladie et modifient ainsi le cours de l'Histoire.

Le logiciel, en cours d'achèvement, est le fruit d'un travail de huit personnes : un scénariste, un musicien, deux programmeurs et quatre graphistes. Il comportera plus de 200 écrans, et sa sortie sur trois disquettes est prévue en septembre ou octobre sur Amiga et un peu plus tard sur ST, PC, et Amstrad.

Selon Legend, Les Portes du Temps, et d'autres logiciels tels Explora ou l'Arche du Capitain Blood, devraient prouver que la France est un berceau de créativité unique.

"Les jeux français, nous l'espérons, n'auront bientôt plus rien à envier aux logiciels américains".

Legend prévoit la sortie de deux autres jeux avant décembre, dont Skyx, un jeu d'arcade sur CPC, ST, et Amiga. En attendant, si vous êtes programmeur en C ou assembleur, il y a encore de la place sur l'équipe. (Legend Software, Rennes Atalante - Immeuble Germanium, 80 Avenue des Buttes de Cöesmes, 35000 Rennes. Tél 99-63-56-55).

* * *

Pendant qu'on y est, continuons au sujet de logiciel français (le journal anglais Amiga User en consacre deux pages dans son numéro courant). Jeanne d'Arc, evidemment c'est du Made in France. Voir l'article de Laurent A sur la page 31.

* * *

CRASH GARRETT

En attendant Captain Blood ERE informatique nous propose un nouveau jeu d'aventure "made in FRANCE" : Crash Garrett. Il s'agit en gros d'un Indiana Jones, ni contrebandier, ni aventurier. Vous êtes la voix dans la tête de notre héros et vous le conseillez sur les actions à accomplir, attention il a parfois mauvais caractère et n'en fait qu'à sa tête.

De plus Crash Garret possède "le pouvoir ", 6 doses qui lui permettent d'accomplir mieux certaines actions (courir, sauter, donner des coups de poing et il tape fort le bougre ...) Votre but : aider Garret à surmonter les machinations de l'infernal baron Von Krul et sauver la journaliste Cynthia Sleeze des griffes des médecins nazis. L'aventure se déroule dans le triangle Hollywood, Berlin, Moyen Orient mais j'en ai déjà trop dit.

Le tout est emballé avec une musique années 30 et agrémenté de graphismes réussis. Cependant, malgré quelques mises en scène qui sentent bon le cinéma, il y a de longs temps morts où le joueur se contente d'observer le résultat de sa dernière action. Néanmoins un bon programme à posséder par les fanas d'aventures.

-Laurent-Pierre

CAPONE

Vingt dieux mon gars, on avait pas vu ça depuis 40. Capone est un des premiers jeux bestial-action vraiment bien fait et parfaitement jouable sur Amiga.

Vous gérez le viseur de votre revolver à la souris (dont la gestion est vraiment sans reproche et parfaitement adaptée à ce type de jeu (vous pouvez d'ailleurs remplacer la commande à la souris par un revolver qui se branche sur l'Amiga et tel l'inspecteur Harry moyen tirer sur votre écran (enfin, vous pouvez si vous habitez aux Etats, parce que le colt n'est pas encore arrivé chez nous (Zuni les Etats je veux dire (tiens, je m'ouvre une dernière parenthèse juste par plaisir))))) afin de tirer sur tout méchant bandit apparaissant derrière les fenêtres, les palissades,... avant que celui-ci ne vous envoie au paradis des super héros.

Soit, si vous êtes un téléspectateur assidu de La Petite Maison Dans La Niaiserie, ce jeu n'est pas pour vous.

En fait après votre première partie, soit vous deviendrez accro, soit vos réflexes n'ayant pu suivre, le jeu ne vous passionnera pas. Car en effet Capone est le jeu 100% réflexe par excellence; ici pas le temps de faire le comparatif psychologique du malfrat au sens bergsonnien du concept avec celui du skateboardeur fou au sens où Bakounine l'entendait. Parce que Oui. Et je m'explique. En plus des bandits apparaissant aux fenêtres, il y a aussi des papis et mamies, sortant prendre l'air, qu'il ne faut surtout pas descendre, tout comme les chiens, chats, passants et autres skateboardeurs. De plus certains ganguestères, après avoir été térrrorrrisés par les FORces de l'ORdre, vous laissent un bâton de dynamite qu'il vous faudra éliminer avant explosion.

Le jeu se déroule par tableaux, chacun scrollant le long de la rue où se déroulent les hostilités. Ajoutez à cela une difficulté croissante : combat dans un entrepôt de dynamite ou si vous touchez une caisse de TNT ziiiim pooooum aaaargh, défense de la banque attaquée où en plus des vilains apparaissent de plus en plus vite dans tous les sens, des bâtons de TNT tombent du plafond de la banque devant les employés; il vous faudra donc tirer sur la dynamite avant qu'elle touche le sol et sans toucher les zonnêtes gens ! Gasp!

Vous avez également le choix du niveau de difficulté du départ celui-ci augmentant au cours de la partie. Evitez le premier niveau fait je suppose pour pouvoir admirer tranquillement les somptueux graphismes.

Que dire de plus, les sons sont bons (sauf la musique d'intro qu'on est obligé de subir à chaque chargement et qui est, veuillez me pardonner cet écart de langage, enquiquinante (si, il fallait le dire). Le scrolling n'est pas géant mais acceptable.

Bon massacre.

Laurent-Pierre

INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS - METRO LOUVRE
TEL 40/20/01/20 - TELEX 218 328
Démonstration sur rendez-vous — Les prix sont TTC

PRIX VALABLES POUR AOUT-SEPTEMBRE 1988

GAMME AMIGA

AMIGA 500	4690
AMIGA 500 Couleur	7490
AMIGA 2000	11590
AMIGA 2000 Couleur	15299
AMIGA 2000/20	21500
AMIGA 2000 XT	26790

CONFIGURATIONS *

AMIGA 500 Couleur, Genlock PAL/Composite	9990
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3" 1/2, Visual Aurals	9490
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA, Extension 2 MEGA	13500

*ces prix sont T.T.C.,valables en France, pour réglement comptant, jusqu'au 30 Septembre. Il ne sont cumulables avec aucune autre remise.

EXCLUSIVITES

GEN LOCK PAL COMPOSITE A8802 — 4400
Indispensable pour toute application video. Incrustation à l'écran du signal AMIGA avec un signal vidéo externe. Sort un signal PAL-Composite directement exploitable sur bande vidéo. Ne nécessite pas de codeur.

EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA
- A500 — 6490
- A1000 — 6490

Possibilité de chainer jusqu'à 4 extensions sur la même unité centrale (8 Megas supplementaires). Fournies avec alimentation indépendante.

DISQUE DUR 20 MEGA
- A500 — 6990
- A1000 — 7290

DISQUE DUR 60 MEGA A500/A1000 — 16900

LECTEUR 10 MEGA — 9400
Permet d'enregistrer des données sur des disquettes de 10 MEGA interchangeables. Se comporte comme un disque dur de taille illimitéé. Idéal pour sauvegarde de disques durs.

VISUAL AURALS — 2490
Système intéractif images-musique: une musique en entrée provoque des effets paramètrables sur les images à l'écran.

IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020 — 16485
Enfin la possibilité d'obtenir des sorties papier ou transparent de qualité professionnelle sur AMIGA

CARTE 68020/68882 25 MHZ — 18900

PERIPHERIQUES

Lecteur Cumana 3" 1/2	1890
Lecteur NEC 3" 1/2	1490
Lecteur Cumana 5" 1/4	2450
Lecteur Interne A2000	1650
Lecteur 10 MEGA Supra	N.C.
Moniteur Commodore A1084	3290
Moniteur H.R. A2080	4490
Kit Disque Dur A2000	7104
Disque Dur 20 Mega A500	6990
Disque Dur 20 Mega A1000	7290
Disque Dur 60M A500/1000	16900
Disque Dur 60 M A2000	9900
Extension 2 MEGA A2000	3546
Extensions 2 MEGA A500	6490
Extensions 2 MEGA A1000	6490
Extension 512 K A500	1096
Carte XT A 2000	5681
Co-processeur 68020-68882	18900
Subsystem A500	2990
SCANNER AMIGA	NC
Tablette Graphique A4	4650
Tablette Graphique A3	8500
Table Traçante A3 ROLAND 880	10900
Table Traçante A3 ROLAND 990	16900
Table Traçante A2 DPX 3200	50701
Table Traçante A1 DPX 3300	60723
Table Traçante A0 GRX 400	73532
Digiview (A1000) version 3	1990
Digiview (A500-A2000) vers 3	2290
Filtre Digitalisation DG 88	2690
Digitaliseur Diapos Fotovix	24666
Statif Digitalisation	1290
Statif avec Spots	2490
Gen Lock Pal/Composite A8802	4400
Gen Lock GST 1000	15400
Encodeur PAL	2620
Transcodeur PAL/SECAM	1390
TUNER TV (permet d'utiliser moniteur comme télé)	1490
Interface MIDI	549
Visual Aurals	2490

LA CREME DES LOGICIELS AMIGA

une séléction de nos meilleurs produits

GRAPHISME - VIDEO

Aegis Animator	790
Aegis Impact	590
Butcher	339
De Luxe Paint 2	990
De Luxe Photo Lab	1090
De Luxe Video	989
Digipaint	480
Director	650
Express Paint	690
Page Flipper	390
Photon Paint	790
Photon Paint Surface Disk	329
Pixmate	490
Pro Video	1490
Sculpt 3D	890
Animate	1450
Fancy Fontes (Sculpt, Animate)	590
TV Show	750
TV Text	750
Videoscape	1090
Videotitler	1090

MUSIQUE

Aegis Sonix	540
Audiomaster	440
De Luxe Music C.S.	798
Keyboard Control Sequencer	1890
Pro Midi Studio	1190
Sound Sampler	990

PROGRAMMATION

AC Fortran	2290
Lattice C	1590
Manx Aztec C	2490
MCC Assembleur	678
Power Windows v.2	840

BUREAUTIQUE

Professional Page	2490
Excellence!	1990
Maxiplan	1690
Publisher Plus	690
Pro Write 2.0	1100
Superbase	950
Superbase Pro	2490
Vizawrite	1450

IMPRIMANTES

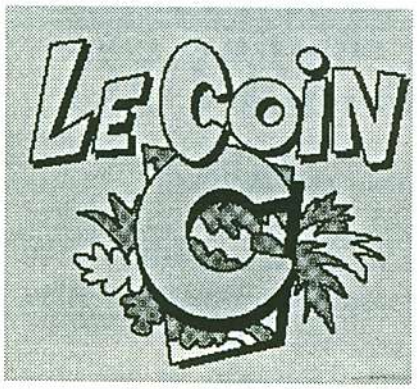
Star LC 10	2490
Star LC 10 Couleur	2990
NEC P 2200	3900
Star LC 24/10	3990
Star NB 24/15	8490
Xerox 4020 Jet Encre Couleur	16485
Laser ATARI SLM 804	14173
Laser Postscript AST	35461

LIVRES

Hardware Reference	270
Introduction au système AMIGA	270
Intuition Reference Manual	270
ROM Kernel Librairies	406
AMIGA ROM Kernel: Refer.	270
Trucs et Astuces sur AMIGA	149
Bien Debuter sur AMIGA	149

Expéditions en France et à l'étranger dès réception de commande, contactez nous pour disponibilité en stock

LA HACIENDA DES OMBRES *(épisode No. 1554784)*



Lors du dernier épisode nous avons appris avec effroi que Romeo n'était pas le travelo argentin que prétendait la rumeur publique et que, par conséquent son chien était bel et bien un basset artésien. El Yeti persistait à vouloir pratiquer l'aquaculture intensive du mérou en pleine pampa afin de dissimuler ses réserves secrètes de tequila aux yeux électroniques des satellites russes. La vie suivait son cours de guitare et tout était très bien comme ça. Mais, un soir, alors que les grillons se tapaient un boeuf dans les cactus alentours, nous avons eu le triste avantage de découvrir la relation passionnée du Chorizo Kid avec une boîte de choucroute garnie ayant dépassé depuis fort longtemps la date limite de vente. Dès l'annonce de la nouvelle par la radio mexicaine, Romeo tenta de mettre fin à ses jours en regardant la Porta Magica à la télé et El Yeti se mit à lire le Kernighan et Ritchie afin de perdre définitivement contact avec le réel.

AU PLAT C...

HELL YETO

INITIATION AU C

No 3 : Whouhatatla me revoilà

Tiens, aujourd'hui il fait beau, j'ai mangé des nouilles à midi et au fromage, je vais donc vous parler des **itérations**.

Tout comme le nombre de doigts de ma main droite s'il m'en manquait deux, les itérations sont au nombre de trois.

Pour ceux qui viennent de se lever, je précise qu'une itération est une boucle constituée d'instructions, avec dans la boucle un test.

Tant que avec test en début de boucle :

```
while (<expression>)
  <instruction>
```

Ici on commence par évaluer l'expression; si elle est vraie, l'intruction est exécutée (je vous rappelle que *<instruction>* peut être une instruction simple ou bien un bloc d'instructions).

Attention les lignes qui vont suivre sont un exemple :

```
#include <stdio.h>
void main() {
  int t[100],rang=0,nombre;
    printf("Entrez vos nombres (999 pour finir):");
    scanf("%i",&nombre);
      while(nombre != 999) {
        t[rang]=nombre;
        rang=rang+1;
        printf
          ("Entrez vos nombres (999 pour finir):");
        scanf("%i",&nombre);
      }
  }
```

Ce programme nous permet d'initialiser un vecteur de nombres entrés au clavier. On termine en entrant 999.

On utilise *printf* et *scanf* donc on doit faire le *#include*.

Puis on déclare un vecteur de 100 entiers (t[0], t[1], ..., t[99]), chacun des *t[rang]* contiendra un *nombre*.

On lit alors le premier nombre, puis on entre dans la boucle *while*. **Tant que le nombre est différent de 999** on range *nombre* dans *t[rang]* puis on passe au *rang* suivant. On lit alors un nouveau *nombre*.

Tant que avec test en fin de boucle :

```
do
    <instruction>
while (<condition>);
```

Avec ce type de boucle le "corps" de la boucle est toujours exécuté au moins une fois : voyons cela sur l'exemple précédent.

```
#include <stdio.h>
void main() {
  int t[100],rang=0,nombre;
  do {
    printf
      ("Entrez vos nombres (999 pour finir):");
    scanf("%i",&nombre);
    t[rang++]=nombre;
  }
  while (nombre != 999);
}
```

Ce programme fait la même chose que le précédent, mais ici la saisie du nombre n'a pas besoin d'être répétée deux fois. Dans le cas du while il fallait connaître la valeur de nombre avant de passer dans le test de la condition. Pour le *do* la condition est à la fin donc plus de problème. En revanche si l'on entre 999 comme première valeur (vecteur vide) le *while* marchera bien (arrêt immédiat, pas de passage dans la boucle) alors qu'avec le *do* l'arrêt se fera après la première affectation (t[0] vaudra 999).

Nous utilisons également des optimisations qui font la force du C :

Lorsque vous devez écrire **variable = variable + 1;** le C permet (et il faut le faire) d'écrire **variable++;** : c'est la **postincrémentation** où **++variable;** : c'est la **préincrémentation**.

Soit ici : t[rang++]=nombre;

nombre est donc affecté à t[rang] puis rang est incrémenté grâce au ++.

Si l'on avait utilisé la préincrémentation t[++rang]=nombre; rang aurait **d'abord** été incrémenté, puis nombre aurait été affecté à t[rang].

Dans notre cas il nous faut utiliser la postincrémentation puisque nous voulons affecter t[0] :

préinc:	postinc:
t[++rang]=nombre	t[rang++]=nombre
rang=0;	rang=0;
nombre lu	nombre lu
rang=1	t[0]=nombre
(++rang)	rang=1
t[1]=nombre	(rang++)

Forme générale d'une itération :

```
for (<expression1>; <expression2>;<expression3>)
        <instruction>
```

L'expression1 est évaluée (initialisation)

On entre dans une boucle où :

si l'expression2 est vraie, on exécute l'instruction puis on évalue l'expression3 (correspondant au next basic)

sinon on sort de la boucle.

```
ex : for (indice=1;indice<=10;indice++)
        printf("%i ",indice);
```

Va afficher les nombres de 1 à 10 : indice est initialisé à 1, puis tant que indice est inférieur ou égal à 10 on l'affiche, puis on l'incrémente (indice++).

La boucle *for* est utilisée lorsque l'on connaît le **nombre de passages dans la boucle** (ici 10 fois).

Les boucles *while* ou *do* le sont lorsqu'on ne connaît pas le nombre de passages (on s'arrête quand on rencontre 999).

Reprenons l'exemple du début : notre vecteur t[] est initialisé et nous connaissons le nombre de ses éléments (rang). Nous voulons maintenant calculer la somme des *rang* nombres du tableau *t*

```
#include <stdio.h>
void main() {
  int t[100],rang=0,nombre,somme,indice;
    printf("Entrez vos nombres (999 pour finir):");
    scanf("%i",&nombre);
    while(nombre != 999) {
      t[rang++]=nombre;
      printf
        ("Entrez vos nombres (999 pour finir):");
      scanf("%i",&nombre);
    }
/* fin de l'initialisation, calcul de la somme*/
  somme=0;
  for (indice=0;indice<rang;indice++)
    somme = somme + t[indice];
    printf("La somme vaut %i\n",somme);
  }
```

Même ceux qui avaient des Thomsons ont du comprendre.

Une autre optimisation du C que vous devez faire est la suivante : au lieu d'écrire somme=somme+t[indice]; écrivez **somme += t[indice];**

De même x=x*10 s'écrira x*=10; de même avec /=, -=,...

En optimisant au maximum, ce qui est le but du C, on va obtenir un corps de boucle vide :

```
...
/* .... - calcul de la somme */
for (indice=somme=0;indice<rang;somme+=t[indice++]);
printf("la somme est %i",somme);
```

Gééééééniaaaaaaal !

A l'initialisation de la boucle on en profite pour également initialiser somme à 0 (attention indice doit rester en premier); c'est là encore un des avantages du C :

ex : a=b=2+(c=3); c vaudra 3, a et b 5.

L'expression3 à elle aussi bénéficié des optimisations possibles : somme=somme+ ... et postincrémentation de indice pour le prochain tour de boucle.

C'est tout pour ce mois.

Que l'automne vous prenne sous son aile mordorée et que la joie envahisse vos yeux ébahis d'enfant incrédule, PEDALIER DERAILLEUR (de cheval !)

Chorizo Kid

C DU SERIEUX

Les fonctions graphiques de l'AMIGA

Voyons un peut les diverses fonctions de dessin de l'amiga dans notre programme dessin.c .

```
#include "exec/types.h"
#include "math.h"
#include "graphics/gfxbase.h"
#include "graphics/gfxmacros.h"
#include "intuition/intuition.h"
#include "intuition/intuitionbase.h"


struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *WindowCLI;
struct Screen *WBScreen;
struct Window *Window;

struct NewWindow NewWindow = {
  0,0,640,150,0,1,CLOSEWIN-
DOW,WINDOWCLOSE,NULL,NULL,
  "Dessin par Los Tres Ombres",
NULL,NULL,0,0,0,0,WBENCHSCREEN
};


void main() {
  int i,x,y;
  IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
    OpenLibrary("intuition.library",0);
  WindowCLI=IntuitionBase->ActiveWindow;
  WBScreen=IntuitionBase->ActiveScreen;
  GfxBase=(struct GfxBase *)
    OpenLibrary("graphics.library",0);
  Window=(struct Window *)OpenWin-
dow(&NewWindow);
/* ouverture des librairies et initialisation des pointeurs vers
la fenêtre CLI et l'écran workbench */
  SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,0,0,0,0);
  SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,1,10,10,10);
  SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,2,0,0,13);
  SetRGB4(&WBScreen->ViewPort,3,13,9,0);
```

```
Ca fait plus de quinze jours que
j'ai ecrit aux OMBRES sur
3615 DEEP, pas de reponse
Ah, les gueux !!!
```

```
/* chargement des couleurs */


  SetDrMd(Window->RPort,JAM1);
/* selectionne le mode de dessin.
syntaxe SetDrMd( pointeur sur le RastPort, mode) */
  SetAPen(Window->RPort,3);
/* change la couleur de l'encre.
syntaxe SetAPen(pointeur sur le RastPort, n° de registre) */

  Move(Window->RPort,10,10);
/* positionne le pinceau.
syntaxe Move(pointeur vers le RastPort, coord X, coord Y) */
  Draw(Window->RPort,100,10);
  Draw(Window->RPort,100,80);
  Draw(Window->RPort,10,80);
  Draw(Window->RPort,10,10);
/* dessine le carre orange */
  SetAPen(Window->RPort,2);
  Draw(Window->RPort,100,80);
  Move(Window->RPort,10,80);
  Draw(Window->RPort,100,10);
/* positionne le pinceau et dessine les diagonales en bleu*/

  SetAPen(Window->RPort,1);
  DrawCircle(Window->RPort,300,75,50);
/* dessine des cercles en 320*200 en blanc d'ou l'ellipse.
syntaxe DrawCircle( pointeur vers le RastPort, coord centre
X, coord centre Y, rayon). A noter que c'est une macro sur
DrawEllipse() */
  SetAPen(Window->RPort,3);
  DrawEllipse(Window->RPort,300,75,100,50);
/* dessine un cercle parfait en 640*200 en orange.
syntaxe DrawEllipse( pointeur vers le RastPort, coord centre
X, coord centre Y, r1, r2) */
  SetAPen(Window->RPort,3);
  DrawEllipse(Window->RPort,500,75,20,50);
/* ellipse orange */

  Wait(1<<Window->UserPort->mp_SigBit);
/* Attente" que l'on clique dans le gadget closewindow en
haut à gauche syntaxe Wait(evenement) */
  SetAPen(Window->RPort,0);
  RectFill(Window->RPort,1,10,638,148);
/* effacement d'écran on dessine un rectangle noir de la taille
de la fenêtre syntaxe RectFill( pointeur vers le RastPort, min X,
min Y, max X, max Y ) */
  SetAPen(Window->RPort,3);
  RectFill(Window->RPort,20,20,50,50);
/* dessine un carré orange */

  SetAPen(Window->RPort,1);
  for (i=0;i<=360;i++){
    x=350+(int)(2*50*cos(i*2*PI/360));
    y=75+(int)(50*sin(i*2*PI/360));
```

```
        WritePixel(Window->RPort,x,y);
    }

/* dessine un cercle point par point centre en 350 75 et de
rayon 50. WritePixel affiche un point : syntaxe WritePixel(
pointeur vers le RastPort, X, Y ) */

    Wait(1<<Window->UserPort->mp_SigBit);

    SetAPen(Window->RPort,0);
    RectFill(Window->RPort,1,10,638,148);

    SetAPen(Window->RPort,2);
    Move(Window->RPort,1,75);
    Draw(Window->RPort,638,75);
    Move(Window->RPort,319,10);
    Draw(Window->RPort,319,149);
/* dessine les axe du repere en bleu */

    SetAPen(Window->RPort,1);
    for(i=1;i<639;i++){
      x=i;
      y=75-(int)(40*cos((x-319.0)/40));
      WritePixel(Window->RPort,x,y);
    }
/* dessine une sinusoide */

    Wait(1<<Window->UserPort->mp_SigBit);

    CloseWindow(Window);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
    CloseLibrary(GfxBase);
}
```

Compilez le programme et lancez le. Il dessinera le carré et ses 2 diagonales puis le rond déformé, le vrai rond et enfin l'ellipse. Cliquez en haut à gauche. Le programme dessine un carré plein puis un cercle point par point. Enfin cliquez pour obtenir la sinusoide. Cliquez une dernière fois pour sortir du programme.

Et maintenant que la force et les frères BOGDANOFF soient avec vous. Bye bye.

ROMEO RAPIDO

ET N'OUBLIEZ PAS
3615 code DEEP bal COIN-C

LE *COURRIER* DES *TRES OMBRES*

En réponse à la lettre de Patrick HOFMANN, il existe 2 principaux compilateurs C : le LATTICE C que nous utilisons et le MANX AZTEC C. Tous deux tournent avec 512 ko mais bien sûr si l'on a plus de mémoire c'est mieux. LATTICE vient de sortir un C++ dont nous attendons de tester une version pour vous en parler. Le MANX paraît plus simple à utiliser car vendu prêt à l'emploi pour le LATTICE se reporter à l'article de ANEWS N° 3

L'inconvénient de l'AZTEC : son prix 2490 F contre 1590 F pour le LATTICE mais en contrepartie il possède un debbuger infernal.

Quant aux différents langages il existe MCC Pascal 949 F, MCC LISP 1490 F, MCC Assembleurs 678 F.

Pour Jean Pierre FABIEN le RAM: disk ASDG tourne parfaitement sur le 1000 de laurent. Si tu ne possèdes "que" 512 k, évite d'avoir le fichier source en ram: et utilise la méthode du N° 3 qui tourne à merveille sur un 500, 512 K et un seul lecteur.De plus on peut compiler de gros programmes (200 K de sources comme celui que nous réalisons en ce moment) en utilisant la technique de la compilation séparée que je vous expliquerai prochainement.

Pour éditer les routines de la diskette KIKSTART il faut un moniteur désassembleur pour charger le code en mémoire et le désassembler. Il n'y a pas (a ma connaissance) de fichier source à déconseiller aux débutants.

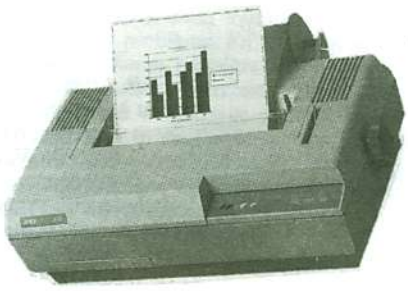
A bientôt pour la suite des aventures palpitantes des OMBRES

IMPRIMANTES A JET D'ENCRE

LE XEROX 4020

Vous voulez les sorties couleur? Vous n'avez pas soixante mille francs pour l'achat d'un Calcomp Plotmaster (voir en face)? Il y a deux nouveautés dans la categorie haute performance/moyen prix : le PaintJet de Hewlett-Packard (frère du DeskJet essayé par Thierry Drago), et le Xerox 4020, distribué en France depuis peu par Imaco (Infomanie).

Bien qu'ayant une résolution inferieure au Calcomp (maximum 240 x 120 points par pouce), le Xerox 4020 produit des réproductions écran d'une grande clarté, avec des tonalités bien saturées. Vu d'un ou deux mètres, les feuilles sorties de cette imprimante rapide et silencieux ressemblent à des photos couleurs. Cette machine est idéale pour les présentations, expositions, ou pour décorer vos murs avec vos écrans préférés. En regardant les exemples fournis par Imaco, Rod Craig, partenaire dormant d'A-News et spécialiste en imprimerie, disait qu'il n'en avaient pas vues de meilleur jusqu'à là.



Le Xerox utilise sept couleurs de base qui, combinées avec les 20 projecteurs d'encre, permettent d'obtenir une palette de plusieurs milliers de teintes.

Quelques caractéristiques techniques du Xerox 4020 :

Vitesse graphique: 2 minutes environ pour un graphique de gestion couleur en mode standard

Vitesse texte : haute qualité, noir 40 cps, couleur 20 cps; qualité rapide, noir 80 cps, couleur 40 cps

Résolution : standard 120 x 120 dots/pouce; haut qualité 240 x 120 dots/pouce (entrelacés)

Caractères : 96 ASCII et 50 caractères supplémentaires. Variantes pour 14 langues. En 10, 12, et 17 dpi

Couleurs : Noir, cyan, magenta, jaune, violet, vert et rouge

Niveau sonore : moins de 55 dBA

Supports d'impression : rouleau de papier, papier à bande carole, feuille à feuille...jusqu'à 28cm de large, transparents.

Dimensions : 15,6 h x 55,6 l x 34,8 p. Poids 13 kg.

Prix : 16485 F TTC

Deskjet <<<< >>>> et Plotmaster

Il n'y a pas un mois, les personnes désirant obtenir des impressions de qualité s'orientaient, soit vers des imprimantes matricielles à 24 aiguilles dont les prix varient entre 5000 et 9000 F (HT), soit vers les imprimantes laser plus coûteuses (entre 20000 et 40000 F) . Il n'était en aucun cas question d'investir dans des imprimantes à jet d'encre qui, à l'époque, étaient trop lentes (80 cps en qualité brouillon et 40 cps en courrier), et dont la résolution graphique n'excédait pas 120 points par pouce . Outre ces performances limitées, des problèmes techniques tel l'obturation des buses par l'encre entrainait la dégradation de la qualité d'impression.

Hewlett-Packard vient juste de présenter sa nouvelle imprimante professionnelle à jet d'encre *DESKJET;* je n'ai pas pu résister à la tentation de vous présenter ce merveilleux outil actuellement connecté à mon Amiga.

Ses caractéristiques sont les suivantes: 240 cps en qualité brouillon et 120 cps en qualité courrier et surtout une résolution de 300*300 points par pouces lui permettant d'avoir une qualité d'impression digne du laser.

☺☻♥♦♣♠•◘○◙♂♀♪♫☼►◄
QRSTUVWXYZ[\]^_`a
íóúñÑªº¿⌐¬½¼¡«»
±≥≤⌠⌡÷≈°∙·√ⁿ²■

☺☻♥♦♣♠•◘○◙♂♀♪♫☼►◄↕‼¶§▬↨↑↓→←∟
âçêëèïîìÄÅÉæÆôöòûùÿÖÜ¢£¥₧ƒáí

Et les problèmes techniques, me direz vous ... Hewlett-Packard les à, semble t-il, résolus parfaitement; lorsque l'imprimante est inactive plus de 3 secondes, la tête d'impression vient se positionner sur une pompe qui vide les buses afin d'en éviter l'obturation, d'autre part ces fameuses buses au nombre de 48 font partie de la cartouche d'encre et sont donc neuves à chaque remplacement. A l'inverse des imprimantes matricielles dont la qualité d'impression finit par se dégrader dans le temps (usure des têtes) la DESKJET assure donc une qualité d'impression constante au fil des mois. La cartouche d'encre noire est donnée pour 2 millions de caractères et coute 140 F HT.

L'imprimante DESKJET ne se rapproche pas des lasers seulement par sa qualité mais aussi par son esthétique .

A l'avant, dans la partie inférieure de l'imprimante se situe un bac permettant de stocker une centaine de feuilles au format A4; au-dessus un autre bac permet de recevoir les feuilles imprimées et de glisser des enveloppes ou des feuilles de bristol. Deux slots permettent de connecter des cartouches de caractères vendues séparément; il existe aussi une cartouche d'émulation EPSON . L'imprimante possède en ROM les caractères "courrier" permettant avec des logiciels comme Textcraft d'obtenir une qualité d'impression excellente avec 5,10,16.67,20 car/pouce sur 6 ou 12 points de haut.

D'autres logiciels comme Prowrite permettent d'utiliser des Fonts; malheureusement ces fonts ne sont pas toujours de bonne qualité (résolution trop faible) et ne permettent pas d'utiliser les performances maximum de l'imprimante. Heureusement le logiciel Kindwords actuellement disponible utilise ses propres fonts très haute résolution permettant d'utiliser à fond les 300*300 points/pouce de cette imprimante ou d'autres imprimantes laser non postscript.Grâce a ce type de logiciel il est donc inutile d'acheter des cartouches de caractères supplémentaires.

L'imprimante Deskjet est très facile à mettre en oeuvre grâce à une documentation en Français détaillant l'installation. Un second manuel en Anglais traite des configurations en fonction des ordinateurs et logiciels. Comme vous pouvez vous en douter il n'y avait pas une seule ligne concernant l'AMIGA, heureusement un simple câble // pc permet de connecter ces deux machines qui m'on l'air de s'entendre à merveille.

Voilà donc une imprimante à jet d'encre qui va faire réfléchir .. la qualité laser au prix d'une imprimante à 24 aiguilles soit 8500 Francs HT.

Idéale pour toute sorte d'utilisation elle excelle autant au niveau graphisme où les noirs semblent avoir été peints à l'encre de chine qu'au niveau édition pure. Même le nez collé à la feuille on se demande encore si le document n'a pas été édité sur une machine à écrire des plus modernes.

En résumé la qualité, le prix, les performances et le silence font de l'imprimante Deskjet un excellent investissement.

Thierry DRAGO

Quelques caractéristiques techniques du Deskjet :

Papier : ordinaire

Jeux de caractères : Roman8, PC-8 (D/N), langages ISO 7-bit), JISASCII, ASCII, ECMA-94 Latin-1, Legal, Line Draw, Math, PI.

Graphisme : Plein-page 75, 100, 150, 300 dpp

Font standard : courrier 6 ou 12

Interfaces : centronics, RS-232

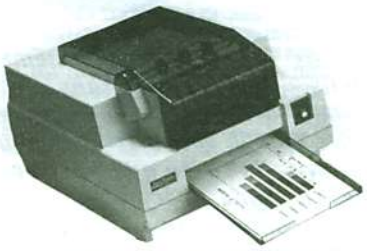
Buffer : 16k

Dimensions : 440mm l x 202mm h x 377mm p. Poids : 6.5 kg

Vie estimé : 60 000 pages

Le YETI a testé pour vous l'imprimante couleur PLOTMASTER de monsieur **CALCOMP.** Cet engin, de la taille d'une laser moyenne, realise un boulot vraiement fantastique qui devrait séduire les professionnels de l'illustration ayant déjà jeté leur dévolu sur l'Amiga.

Le résultat obtenu n'a plus rien à voir avec une sortie imprimante couleur tant l'aspect du document est proche de l'imprimerie. La résolution est de 2OO points/pouce, les noirs sont noirs, les primaires sont saturées. L'impression s'opère en trois passes sur un papier spécial fourni par CALCOMP, (aspect glacé très classieux). Il est à noter que l'impression peut également être réalisée sur transparent pour rétroprojection.



LE CALCOMP PLOTMASTER

Un transfert dure entre 2 et 4 minutes selon la complexite et la resolution de l'image. Le driver utilisé par le YETI pour son test était une pré-version fonctionnant parfaitement. Il semble pourtant que les versions suivantes intègreront un algo de lissage pour les sorties basse résolution.

La bête coûte 489OO F HT, soit pres de six briques TTC. C'est donc un matériel quasi inabordable pour un particulier mais qui trouvera sa place dans une agence de publicité pour la présentation immédiate de roughs ou dans le service communication d'une grande entreprise. Si, comme le YETI, vous ne pensez pas vous l'acheter dans la semaine qui vient pour une vulgaire question pécuniaire, mais que vous souhaitiez pouvoir présenter vos élucubrations graphiques dans de bonnes conditions, la société R3 Professional qui deale l'engin dans le Sud-Ouest se propose d'effectuer vos tirages sur ce matériel pour une somme modique n'excédant pas 3OF par document (A4 papier). Le YETI a déjà commencé à réaliser un book-photo de ses écrans favoris.

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à contacter Serge Loonis, R3 Professional, 321, avenue de Verdun, 337OO Mérignac, tel: 56-47-41-1O.

Le YETI allait oublier: actuellement, aucun driver couleur ne permet d'imprimer d'images en HAM .... dessinez en DPAINT.

Dimensions feuille : A4

Nombre de couleurs : sept couleurs de base Chargement automatique des feuilles

Ruban : cassette rechargeable couleur ou noir. 130 images couleur, 500 images monochrome

Emulation : Epson FX-80

Vitesse : 240 caractères/seconde

Police de caractères : 96 caractères ASCII avec italiques; 32 caractères étrangers (8 langues)

AmigaVideo AmigaVideo AmigaVideo AmigaVideo

Vous en rêviez secrètement depuis des mois sans oser l'avouer à vos proches, vous n'espériez plus la voir arriver et pourtant la voilà : rien que pour vous, une rubrique spécialisée amiga-vidéo toute neuve dans votre canard préféré dès ce mois-ci et même maintenant... tout de suite.

Afin de débuter les hostilités dans la bonne humeur, c'est à moi, EL YETI, qu'on a confié l'inauguration de ce qui restera, pour des siècles, LA référence en matière de bidouillages (j'en fais peut-être un peu trop).

La vidéo, terre de contrastes où se côtoient le plus beau comme le plus moche, miroir tremblant de notre époque dans ce qu'elle a de plus merveilleux, instantané magique de notre vécu, mémoire fragile de nos émotions. Sans compter qu'entre les standards, les connections et les formats le miroir tremblant a souvent une tronche de brouillard grouillant. De la poésie certes, de l'art passe encore mais surtout de l'action dans cette rubrique dédiée aux rapports houleux entre notre bécane adorée et ce nouveau medium hyper créatif qui démarre tout de suite...

Urgent

Il devenait assez urgent que l'on vous parle de video et d'amiga car, après des mois de doutes et d'hésitations les professionels de la production audiovisuelle commencent eux aussi à s'y intéresser. Certes, l'amiga n'est pas le premier micro capable de faire de jolies images en couleurs; le DAI et les MSX II l'avaient précédé sur ce créneau, mais il arrive en même temps que pas mal d'autres évolutions : video amateur 8mm, arrêt de la "course à la résolution" pour les matériels professionels, petits studios pour les opérateurs de réseaux câblés. Par ailleurs, beaucoup de graphistes voient dans l'amiga le moyen de disposer chez eux pour un prix raisonnable de l'équivalent d'une palette graphique.

Après de mûres réflexions avec moi-même, je suis en mesure de vous affirmer que pour bosser intelligemment en video il vous faudra au minimum 1 mega et très certainement le superbe modulateur PAL composite de monsieur COMMODORE (moins de 2OO Frs TTC). Il me paraît nécessaire d'acquérir également Dpaint II (bientôt III ?) qui, à lui seul, donne un sens à l'achat de l'amiga. Tous les programmes d'animation sont hors de prix; n'achetez pas n'importe quoi, essayez, re-essayez, re-re-essayez et dans le doute abstenez-vous ([redacted] mais c'est vilain pas beau). En ce qui concerne le hard, nous verrons plus tard. Les genlocks, digitaliseurs, tablettes graphiques, bidouilleurs genre video-toaster, caméras, scopes, mini régies ne sont pas tous propres à la consommation. Méfiance !

Calmement

Pour démarrer calmement ce mois-ci, je vous propose de parler du procédé d'animation le plus préhistorique qui soit : le flip book. Généralement c'est la première approche qu'on a de l'animation et ça se passe toujours sur la marge d'un cahier rempli d'un savoir auquel on est hermétique (l'allemand ou les maths par exemple). Par paresse, le dessin se limite souvent à quelques traits car le principal défaut de cette méthode est qu'il faut recommencer le crobard sur chaque page. Que diable, l'ordinateur est bien la meilleure machine à recommencer, donc, armé de votre logiciel de dessin préféré vous réalisez quelques étapes de la vie d'un Mickey en modifiant petit à petit et en sauvegardant le précieux boulot à chaque modification.

Page Flipper

Ce qu'il vous faudrait maintenant, c'est un programme qui charge toutes les images que vous avez crobardées et qui les affiche rapidement de manière à créer l'illusion du mouvement. Ce programme s'appelle PAGE FLIPPER. Il affichera, à la vitesse que vous désirez vos images dans l'ordre dans lequel vous les avez chargées. Ce système est le plus simple qui soit, c'est aussi le moins rationnel. Avec 512K, vous pourez faire coexister le programme et six images lo-res 32 couleurs; pas de quoi faire une animation à moins d'accéder à un banc de montage de qualité professionnelle mais là encore, méfiance (une histoire vécue dans notre prochain numéro). Avec 1 mega, les choses s'arrangent mais c'est toujours pas terrible. Quoi qu'il en soit et avant que de vous aller ruiner en achats inconsidérés d'extensions mémoire, cette méthode d'animation N'EST PAS BONNE !!!. En effet, mis à part dans quelques cas précis ou pour certains effets spéciaux, je pense à une succession d'images n'ayant presque rien en commun, on se retrouve dans la situation "dessin animé", c'est à dire, des éléments animés sur un fond fixe. En cinéma, on utilise un banc-titre et des cellos. Nous verrons le mois prochain les programmes disponibles sur notre bécane, capables de réaliser cette sorte de prodige et bien d'autres choses.

Lors de notre prochaine entrevue, je commencerai également à détailler l'épineux problème du raccordement à un magnétoscope.

Sur ce, bonne production, écrivez-moi nombreux et que les frères B meurent dans d'atroces contractions verdâtres...

EL YETI (1OO% error free warranty included)

COURRIER

Cher monsieur,

J'envisage de mettre en place un service OUTPUT POSTCRIPT dédié Amiga.

Ce service sera bien sûr accessible par correspondance. Aussi vous serait-il possible d'évoquer cette éventualité dans vos infos et de demander aux personnes trouvant ce service digne d'intérêt de me le manifester.

Bab Micro, 7 Rue de Coursic, 64100 Bayonne (tél 59-59-39-65)

Cher A-News,

Je vous écris car il m'arrive quelque chose d'extraordinaire. J'ai fait l'acquisition d'une démo de musique digitalisée, et à l'exécution du programme, à certain moment de la chanson, l'ordinateur, un Amiga 500 avec extension mémoire A501, accélère la chanson. Il le fait également si je retire l'extension mémoire, mais par contre si je l'essaie chez un copain qui possède un A500, la chanson fonctionne sans problème.

A quoi cela peut-il être dû ?

A part ce petit ennui, je trouve que l'Amiga est vraiment génial sur tous les points de vue. Quant à A-News, que dire ? ENFIN UN JOURNAL QUI NE PARLE QUE DE L'AMIGA. Il est vraiment très bien. Un seul reproche : il manque un peu de couleur quand vous montrez des écrans.

Christophe SUAREZ 65100 LOURDES

AmigaVideo AmigaVideo Amiga Vid

VIDEO FOLIES

Par l'équipe de ZIOMM

Constatant qu'il n'y avait pas de video folies au dessert dans les revues Amiga, Ziomm décida de prendre immédiatement une décision pour remédier à ce considérable oubli. En 1988, après les combats féroces de la révolution Amiga, Ziomm assiège l'infor matique, et prend pouvoir sur la VIDEO. Aujourd'hui la paix règne et nous allons enfin pouvoir vous démontrer les bienfaits du mariage de l'AMIGA et de la VIDEO.

Chapitre 1 : La connaissance

Pour avoir une image sur un écran d'ordinateur ou de télévision, il faut lui fournir un signal vidéo comprenant un niveau de rouge, de vert, de bleu et une synchronisation pour ordonner le tout. A partir d'un mélange de rouge, de vert et de bleu, on arrive à obtenir l'immense palette de couleurs que comporte une image.

Les signaux vidéo

Nous trouvons en général, deux sortes de signaux vidéo:

- le composite qui n'utilise qu'un seul fil véhiculant le signal rouge, vert, bleu et la synchronisation. L'appareil qui reçoit ce signal se charge de décomposer les quatres composantes.
- le RVB (contraction de Rouge Vert Bleu) qui utilise quatre fils, un pour chaque couleur, le dernier pour la synchro.

Jusqu'ici tout est clair ,enfin presque !!!

L'affaire se complique en face des différentes normes en vigueur. On trouve du composite SECAM, PAL, NTSC... Le niveau du signal doit respecter des tolérances de tensions, de résistances...

Elémentaire mon cher Watson !!!.

On est loin de la simplicité binaire de nos micro-ordinateurs.

L'Amiga n'est pas un modèle de normalisation. Sa sortie Peritel, par exemple, ne respecte pas les normes de tension, et peut poser des problèmes avec certains téléviseurs. Mais passons à des choses plus concrètes...

L'incrustation

Il s'agit d'ajouter à une image provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope, une autre image fournie par un ordinateur. Cela permet de faire du titrage en vidéo (les génériques à la télévision), de rajouter des images ou des animations graphiques sur des films (Logo TF1 qui tourne par exemple).

Cette opération est réalisée par un système appelé couramment GENLOCK. Celui-ci remplace la couleur zéro de votre ordinateur par l'image VIDEO. Si votre Amiga était branché à un GENLOCK et à un magnétoscope jouant "La guerre des étoiles", vous auriez à la place du bleu de l'écran WorkBench, un combat de vaisseaux interplanétaires. Avec DeluxePaint II, les images du film remplaceraient la couleur de fond de l'écran (le noir sans GENLOCK). Tout ce que vous dessinerez avec une autre couleur, sera incrusté sur la VIDEO. Un deuxième magnétoscope est obligatoire si vous voulez enregistrer le résultat de vos manipulations.

La plupart des systèmes GENLOCK disponibles actuellement utilisent la norme PAL. Heureusement, une société française SATELLITE & TELEVISION, propose une gamme de matériels compatible avec les normes RVB, PAL et SECAM.

Le mois prochain, nous passerons à la pratique en testant le GST30 de S&T, un petit GENLOCK abordable et très performant.

ZIOMM - STRASBOURG

COURRIER

Cher A-News,

Je t'écris d'Italie où il n'y a rien de bien pour l'Amiga. (J'ai emporté le n°4 avec moi). Je vais être bref.

- A quand l'émulateur ST (légende...)
- Dans l'Edito n°4, tu dis "suggestions bienvenues en ce qui concerne la rubrique d'assembleur de Little Zeus".

Alors je crois qu'il faudrait plutôt faire une rubrique assembleur pour débutants, bien claire, et avec autant d'explications que possible.

- Doit-on toujours rêver d'une belle version d'Out-run ?
- Sais-tu comment régler l'imprimante MPS 1500 C pour qu'elle ne fasse pas de trainées claires dans un dessin ?
- Sois toujours aussi objectif, intéressant, tu as beaucoup d'avenir.
- On ne gagne pas en s'abonnant, dommage!
- Fais plus attention que moi en ce qui concerne l'orthographe!
- Quel est le lecteur 3,5 le moins cher en France (pour A) ?

Frantz Epineuse, 51204 Epernay

Ed: certaines imprimantes marchent mieux si l'on change le parametre "fanfold/single-sheet" dans Preferences. Pour le lecteur, que NOS lecteurs écrivent pour partager leurs expériences...

DEMOS DEMOS DEMOS DEMOS DEMOS

BAB MICRO
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

20 F / Disk
supports DF/DD et port compris

[] 001 - Slide show 1
[] 002 - Slide show 2
[] 003 - Demo 'le chat'
[] 004 - Jongleur+kananhkas
[] 005 - Probe sequence
[] 006 - Demos Videoscape 3D
[] 007 - Demos RGB / FOCUS
[] 008 - Animation CAR demo
[] 009 - Demo THE PROJECTOR
[] 010 - Demo de INTERCEPTOR
[] 011 - Demo KING CHICAGO
[] 012 - Demo PING PONG
[] 013 - Demo NEW TEK Dsk 01
[] 014 - Demo NEW TEK Dsk 02
[] 015 - Demo Le Basquetteur
[] 016 - Digit' I just can't wait - 01
[] 017 - Digit' I just can't wait - 02
[] 018 - Slide show Défender
[] 019 - DATA SONIX Disk 01
[] 020 - DATA SONIX Disk 02
[] 021 - DATA SONIX Disk 03
[] 022 - DATA SONIX Disk 04
[] 023 - DATA SONIX Disk 05
[] 024 - DATA SONIX Disk 06
[] 025 - Digit' Dire Straits
[] 026 - Digit' GENESIS Land of...
[] 027 - NASA slide show
[] 028 - Demo MAX HEADROOM
[] 029 - Demo 36-15 DEEP
[] 030 - ¡mages HAM (âmicus 7)
[] 031 - MAC VIEW + Ray tracing
[] 032 - Demo du jeu CAPONE
[] 033 - No Fastmem memory Boot
[] 034 - Musique We are the robots
[] 035 - Digit' DEPECHE MODE
[] 036 - Demo PORNO ANIME
[] 037 - Slide show NONO
[] 038 - Slide SAMANTHA FOX
[] 039 - Slide RAY TRACING
[] 040 - Demo TECH TECH
[] 041 - Bodean's Beauty Nude 01
[] 042 - Bodean's Beauty Nude 10
[] 043 - Burundy Black Music -1-
[] 044 - Burundy Black Music -2-
[] 045 - Digit' BAD
[] 046 - Digit' JUDA PRIEST dsk 1
[] 047 - Digit' JUDA PRIEST dsk 2
[] 048 - Slide show HORROR
[] 049 - Slide show STAR WARS
[] 050 - THE IMPRESSIONIST
[] 051 - FANTASY SHOW HAM
[] 052 - Slide CAMEL TROPHY
[] 053 - US BKDC Disk 0
[] 054 - NAGEL Slide show
[] 055 - SCULPT 3D DEMOS)
[] 056 - STARWARS/GLORIA
[] 057 - MARYLIN / Spinner II
[] 058 - Demo GARFIELD II
[] 059 - SERRES Cartoons
[] 060 - DATA SONIX 07
[] 061 - Slide HAM SHOW II (X)
[] 062 - Slide PORNO SHOW 4
[] 063 - GAGS (Super...)
[] 064 - MONDO ANIMATION 1 Mg
[] 065 - Digit' F.G.T.H
[] 066 - Demo SUPER SHOCK
[] 067 - Digit' FLESH FANTASY
[] 068 - Digit' MIAMI VICE Disk 1
[] 069 - Digit' MIAMI VICE Disk 2
[] 070 - Digit' MIAMI VICE Disk 3
[] 071 - Digit' MIAMI VICE Disk 4
[] 072 - Digit' Walk this Way
[] 073 - Slide Show SCULPT 3D
[] 074 - Demo US BKDC Disk 1
[] 075 - Demo US BKDC Disk 2
[] 076 - Demo US BKDC Disk 3
[] 077 - Slide show THE WARRIOR
[] 078 - SUPER SLIDE
[] 079 - DATA SONIX 8 REMIX 1MG
[] 080 - Anim. SPACE MOVIE 1Mg
[] 081 - Demo The Director APPART
[] 082 - WALK ANIMATION 1MG
[] 083 - MUSIC INVASION 1
[] 084 - HORROR SLIDE SHOW
[] 085 - DIGIT' CARRARA
[] 086 - DIGIT' ZOOLOOK
[] 087 - DIGIT' 3 MUSIQUES
[] 088 - SUPER VIRUS PROTECT.
[] 089 - HORROR SHOW ANIM'
[] 090 - ANTITRAX DEMODISK 1
[] 091 - TDRS DEMODISK 1
[] 092 - SPACE BOBBLE (SUPER)
[] 093 - ANIMATE 3D DEMOS
[] 094 - ROCKET RANGER DEMO
[] 095 - CICCIOLINA SLIDE (X)
[] 096 - D.M.C.S. FICHIERS SONS
[] 097 - DIGIT' BLOW FLY
[] 098 - ANIM."ENGRENAGES"
[] 099 - TRILOGY DEMO DISK
[] 100 - JUKE BOX SPECIAL MIX
[] 101 - HORROR PICTURE SHOW 2
[] 102 - AMIGA SOUND 1
[] 103 - AMIGA SOUND 2
[] 104 - MUSIC INVASION II
[] 105 - MUSIC PACK 1
[] 106 - ALPHA FLIGHT MUSICS
[] 107 - DOC DEMO (SUPER)
[] 108 - DATA SONIX
[] 109 - JUNGLE COMMAND MUSIC
[] 110 - MUSIQUES
[] 111 - ALLEN HASTINGS DEMO
[] 112 - SPACE ANIMATION 1MG
[] 113 - DATA SONIX
[] 114 - DATA SONIX
[] 115 - FANTAVISION DEMO
[] 116 - EARSHMASHERS MUSICS 1
[] 117 - CHRIS MUSICS
[] 118 - SONIX MIX DATAS
[] 119 - AMIGA INDUSTRIES DEMO

BON DE COMMANDE

NOM
PRENOM
ADRESSE
VILLE

Nombre de disquettes commandées :
Règlement joint :

Règlement par chèque à l'ordre de BAB MICRO

L'ASSEMBLEUR DE LITTLE ZEUS

DESORMAIS POUR DEBUTANTS ET INITIES

Chers Amiga-beginners et chers Amiga-Users:

Nous nous retrouvons toujours et encore mais cette fois-ci, nous nous intéresserons tout particulièrement aux débutants.

Nous allons donc, dès lors, diviser la rubrique "assembleur" en deux parties : la première concernera les débutants et l'autre les initiés, bien entendu. Ceci n'est bien sûr pas définitif et nous serons à l'écoute de toutes les suggestions.

INITIATION A L'ASSEMBLEUR

Dans un premier temps, examinons l'intérêt de l'*assembleur* face aux autre langages. Tout d'abord, signalons que tous les langages sans exception, sont une traduction plus ou moins longue du langage machine. Il apparaît donc évident que le langage machine est le plus rapide et le plus puissant de tous les langages puisque son exécution ne nécessite en aucun cas quelque interpréteur ou compilateur dont le travail est souvent très long et peu efficace. Il se trouve que l'assembleur est une traduction immédiate du langage machine. Nous tapons notre programme en assembleur, nous l'assemblons au moyen de l'assembleur et nous obtenons du langage machine pur.

Nous ne verrons pas la configuration de l'Amiga, que nous pouvons trouver dans tous les livres fournis avec la machine. Cependant, attardons-nous sur la mémoire que nous allons tenter de considérer différemment.

Nous avons peut-être toujours vu la mémoire comme un circuit électronique permettant de stocker des informations, mais pour la facilité de compréhension de l'assembleur, nous allons, pour l'instant, la considérer comme un grand placard constitué de millers de tiroirs qui ne seront en fait rien d'autre que des cases mémoires.

La programmation en assembleur ne consiste en réalité en rien d'autre que changer le contenu de ses différents tiroirs en faisant par exemple passer le contenu de l'un dans un autre. Précisons cependant que comme il existe dans le vie courante des tiroirs spécifiques aux chemises ou aux pantalons, nous aurons des tiroirs spécifiques à l'écran ou au son...

Prenons l'exemple des tiroirs spécifiques à l'écran : lorsque nous rangerons des valeurs bien déterminées dans ces derniers, nous aurons alors une image à l'écran.

La définition que nous avons donnée de l'assembleur n'est toutefois pas bien précise et c'est à quoi nous allons essayer de remédier dans ce paragraphe. L'Amiga, comme tous les ordinateurs ne comprend que les 1 et les 0, le courant passe ou ne passe pas (système binaire). Comme il nous était bien difficile à nous, pauvres humains que nous sommes, de comprendre ce langage, nous avons tout d'abord décider de regrouper ces signaux électriques ou bits par groupes de 4 pour en former des nombres. Avec 4 chiffres ne pouvant être que des 1 ou des 0, nous ne pouvons créer que 16 nombres différents d'où l'idée d'utiliser la base *hexadécimale* dont les nombres sont les suivants:"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 10 11 ..." et ainsi jusqu'à l'infini. Le grand intérêt du système hexadécimal est qu'à chaque chiffre hexadécimal correspond un quartet (ensemble de 4 bits).

Si nous ne travaillions qu'avec des nombres hexadécimaux, nous ferions du langage machine mais vu qu'il est très dur de se souvenir de l'effet de chaque suite de nombres, nous utilisons un petit utilitaire, "l'assembleur" qui à chaque nombre instruction fait correspondre un petit mot bien plus parlant et bien plus facile à retenir, la "*mnémonique*".

Mais alors qu'est-ce-qu'un nombre instruction et qu'est-ce-qu'un nombre qui ne l'est pas?

Lorsque l'ordinateur exécute un programme machine, il procède, pour le lire, de la façon suivante : Tout d'abord il rencontre un premier nombre hexadécimal qu'il considère comme un code instruction, ensuite il "regarde" le nombre suivant afin de savoir à quels tiroirs cette instruction s'adresse à moins qu'il soit implicitement dit dans le mot instruction quels tiroirs elle concernait. Nous venons de rencontrer le mot "adresse" qui possède exactement le même sens que le mot tiroir et donc du mot case mémoire.

Appuyons-nous sur un exemple:
33 FC 00 04 00 00 10 00 correspond en assembleur à "Move #4, $1000" qui a pour effet de ranger le nombre 4 dans la case mémoire $1000 où $1000 est un nombre en hexadécimal(ceci est spécifié par $ précédant le nombre). Nous nous apercevons donc qu'il est quasiment impossible de se rappeler tous les codes instructions dans la mesure où il y 65536 possibilités d'instructions différentes dont beaucoup sont vierges et qu'il est inimaginable (du moins pour moi) de se souvenir de l'effet de chaque instruction. De plus, comme nous le verrons la prochaine fois, la même mnémonique en assembleur s'écrit de centaines de façons différentes en langage machine suivant qu'elle est suivie d'un signe ou d'un autre.

Il est donc clair qu'en aucun cas le langage machine ne peut être programmé sans l'intermédiaire d'un quelconque assembleur.

Pour un premier cours d'assembleur, cela suffira. Assimilons tout ce qui a été vu dans ce numéro afin de voir de nouveaux horizons le mois prochain: notamment différents modes d'adressages.

POUR LES INITIES

Changement de palette et scrolling en utilisant le Copper

Chose promise, chose dûe, nous nous retrouvons cette fois-ci pour étudier la routine de changement de palette. Bien que la rubrique des initiés ait perdu sa taille initiale pour laisser place aux débutants, elle ne perd pas son prestige, loin de là, et c'est pour cela que je vous ai préparé une routine dépassant ce que j'avais prévu dans le dernier numéro. Simplement en changeant une couleur de la palette, elle crée un scrolling vertical.

Je vous propose un effet d'autant de couleurs que vous désirez qui montent du bas vers le haut de l'écran. Pour ce, nous n'allons tout de même pas utiliser les 32 registres couleurs de l'Amiga car ceci entraînerait une perte de temps et de mémoire. Non, nous allons tout simplement utiliser un registre couleur, en l'occurence $180 dont nous allons faire varier le contenu à chaque ligne. Voyez-vous la puissance de la machine, avec ce système? Si nous voulions, nous pourrions afficher simultanément 32*XX couleurs à l'écran ou même plus.

"Changecolor" dans le loop de la souris, c'est à dire juste après le WAIT.

Enfin, ajoutons à la fin de la Copperlist de la routine affichant une image IFF (routine apparue dans le numéro 4 de *A-News*, pour ne pas l'oublier) les trois lignes suivantes qui réservent de la place pour la Waitlist que nous allons fabriquer à partir de la première routine.

```
coplist:
blk.b 200*8, 0
dc.w $ffff, $fffe
```

Passons maintenant au programme proprement dit.

```
;---------création de la Copperlist---------------
liste:
move.l #199, d3;nbre de lignes à traiter par notre routine
lea coplist, a1;pointeur sur notre Copperlist de WAIT
move.w #$2b09, d0;coordonnées du coin supérieur gauche à partir duquel commencent nos effets de palette

;----Wait list donc > coordonnées, masque, registre, couleur-----
cont:
move.w d0, (a1)+;
move.w #$fffe, (a1)+
move.w #$180, (a1)+
add.l #2, a1;couleur vierge puisqu'on veut la faire varier à partir de notre routine
add.w #$100, d0;ligne suivante
dbra d3, cont;dernière ligne ?
rts
couleurlist:

(mettre ici les valeurs des couleurs désirées;en mettre à volonté)
Par exemple:
dc.w $f00, $E00, $D00, $C00, $B00, $A00, $B00, $C00, $D00
, $E00, $F00

ccolor:(adresse de la fin de notre Waitlist et case mémoire contenant l'adresse contenant la valeur de la première couleur à afficher)
dc.l couleurlist

;-------------on change la palette--------------------
WAIT2:
cmp.b #200, $DFF006;attendre que le spot ait affiché une fois l'écran
bne WAIT2
changecolor:
move.l ccolor, d0
move.l #coplist+6, a1;on pointe sur la case couleur
move.l #199, d1;nbre de lignes

cmp.l #ccolor, d0;pointons-nous sur la dernière couleur?bne passe
move.l #couleurlist, ccolor;alors on repointe sur la première
passe:
move.l ccolor, a0

;-------------on affiche à l'écran les couleurs---------
loop:
move.w (a0)+, (a1)
add.l #8, a1
cmp.l #ccolor, a0
bne suite
move.l #couleurlist, a0
suite:
dbra d1, loop
add.l #2, ccolor
rts
```

Nous finirons d'étudier cette routine et verrons ses milliers de possibilités différentes, suivant que nous changons telle ou telle ligne, dans le prochain numéro.

Je profite des quelques lignes qui me restent pour vous faire profiter d'une occasion très intéressante que je réserve tout particulièrement aux fidèles lecteurs d'*A-News*.

Je viens de sympathiser avec un nouvel ami(lui aussi Amiga-Maniac) qui me propose des diskettes vierges au prix de 7fr l'unité. Je vous offre un bon de commande ci dessous, valable dans la limite des stocks disponibles.

Sur ce je vous quitte et vous donne rendez-vous au mois prochain pour de nouvelles aventures.

Errata:No 5 dans le tableau concernant l'instruction Wait, les mots abscisses et ordonnées ont été malencontreusement inversés.

N'hésitez pas à me contacter; j'attends vos routines, vos suggestions et vos désirs. Les meilleures routines seront publiées.

Little Zeus A-NEWS 24500 EYMET

COURRIER

Monsieur,

Je vous écris d'abord pour vous féliciter. Votre revue est en effet une réussite, elle manquait vraiment à l'utilisateur français d'Amiga. Jusqu'à présent, il n'y avait jamais eu de revue spécifique pour un seul type d'ordinateur Commodore en France (je pense au 64) et l'Amiga est une machine trop bien pour qu'elle doive se partager les pages d'une revue avec d'autres machines (suivez mon regard). Le possesseur d'un Amiga se désintéresse obligatoirement d'une autre machine qu'il peut posséder (re-pensée au 64, suif!). Votre revue est nécessaire, quoiqu'en pense une certaine société (re-suivez mon regard, juste à côté).

Je vous écris aussi pour corriger quelques erreurs qui se sont malheureusement glissées dans une de vos réponses. Je pense plus particulièrement à la lettre de Mr Hayart dans le n°5. Pour régler l'heure de l'horloge interne sans passer par les preferences, on peut passer par le CLI. On met l'horloge à l'heure avec DATE suivi d'un ou deux paramètres donnant la date et l'heure (Ex : DATE 05-SEP-88 13:35:00) et une fois que l'horloge programme est à l'heure on peut la sauver en mémoire horloge (si on a un méga) avec SETCLOCK OPT SAVE. C'est pas évident à trouver au début.

Pour les programmes Amiga BASIC, on peut très bien les lancer à partir du CLI et donc à partir d'une start-up sequence. Quand on clique une fois sur l'icône d'un programme basic et qu'on va sur le menu info, on voit : AMIGA BASIC comme tool (cf Cupertino). Ce que Giorgio a oublié de dire, c'est la relation entre info du Workbench et le CLI. Pour un programme basic, comme le tool est à AMIGA BASIC, si votre programme s'appelle XX, le Workbench va faire strictement la même chose que si vous tapiez dans une fenêtre CLI, la ligne "AMIGA BASIC XX" (en fait, il met un RUN devant).

Pour lancer un programme BASIC à partir d'une Startup Sequence (il faut avoir préalablement copié le programme AMIGA BASIC sur la disquette, dans le dir c par ex) il suffit d'y inclure la ligne AMIGA BASIC 'nom du programme'.

En ce qui concerne la lettre de Jacques Daoud, il faut préciser que Soundtracker a été à l'origine écrit par Karsten Obaski sous le nom de "the Ultimate Soundtracker" et qu'il s'agit d'un programme du domaine public. Karsten Obaski est un allemand qui s'est fait connaître en écrivant les musiques de AMEGAS entre autres (Futur tank étant sa dernière production musicale), l'intérêt de ce programme, c'est qu'avec lui vient le source d'un player en machine de 2ko de long et surtout, que les musiques qu'il produit sont très facilement intégrables dans un programme, car il n'utilise pas le format IFF 'SMUS' pour sauver ses partitions (comme Sonix). C'est bien plus simple pour le programmeur. Les sons sont au format IFF, on peut donc utiliser n'importe quel son digitalisé (dans les conditions décrites dans la doc) à condition de le copier sur la disquette des sons. Malheureusement la disquette des sons est déjà pleine (environ 120 sons et il est plus facile d'utiliser ceux d'origine pour des raisons de Preset.

Quant au Soundtracker III, il s'agit d'un Soundtracker modifié par des pirates (améliorations mineures mais même si on a un clavier AZERTY on connaît un peu le clavier QWERTY, d'origine c'était le clavier allemand!)

Jean-Noel MOYNE, 93140 Bondy

Offre proposée par Little Zeus et PHP Tesler:

Bon de commande:
A envoyer à: PHP Tesler 3 Rue De la Feuillaume 92420 Vaucresson
Je joins un chèque de_____Francs correspondant au montant de la commande pour ____ lot(s) de 50 diskettes(au prix de 7fr la diskette) et je joins également 11 timbres de 2,20fr correspondant aux frais de port en non recommandé (le risque incombe au destinataire) ou 16 timbres de 2,20f pour un envoi en recommandé.
Nom et adresse:.....
.....
.....
Les chèques seront libellés à l'ordre de PHP Tesler.
En cas d'épuisement des stocks,les chèques seront renvoyés. Le nombre de timbres à envoyer reste le même quel que soit le nombre de lots commandés.

Amiga + MIDI
NAMM SHOW '88

par Frank Vroegop

Quelques nouvelles du NAMM Show (l'incontournable carrefour de la MAO) qui s'est tenu à Atlanta le dernier weekend de juin :

Beaucoup de choses à voir et à écouter...Les développeurs semblent avoir mis la devise "**Wait and see**" au placard et créent ou adaptent pour Amiga.

Les retards de certaines adaptations viennent de l'implantation multi-tâche; le principal atout devenant ainsi le principal frein. Il subsiste aussi un problème de "protecting hardware" plus commercial que technique (n'oubliez pas qu'à l'origine les développeurs vendent leurs logiciels!).

Donc... beaucoup de choses à voir et à écouter... Beaucoup de produits qui n'ont pas encore trouvé d'importateur Français. Alors harcelez votre revendeur afin qu'il interroge son importateur. Tout au long des salons informatiques les midifistes ironisent sur l'absence de logiciels tout en précisant "Ah, si un tel soft existait sur Amiga je brûlerais immédiatement mon..." Cet article n'est donc pas uniquement destiné à faire baver d'envie les midifistes Amiga afficionados, il s'adresse aussi aux importateurs qui lisent A-*News* (si.. si..'il y en a!).

Le **Docteur T** et toute sa cli(ni)que continuent à adapter leur gamme de logiciels pour le multitasking de l'Amiga. Sont disponibles au jour d'aujourd'hui :

- *KCS* (sequencer/midi-recorder; voir A-News juillet)
- *DR KEYS/DR DRUMS* (aide à la composition)
- *Editeurs de sons*

pour YAMAHA DX Heaven et 40P-deluxe

pour ENSONIQ ESQ'apade ESQ 1

pour ROLAND D50 et MT-32

pour LEXICON PCM70

The Copyist Level III était en démonstration au NAMM. Cet éditeur de partitions au standard MIDI FILE (very professional) comprend les informations de la plupart des sequencers et permet toutes les conversions. Il est compatible avec plusieurs traitements de textes et la majorité des imprimantes. Un beau panneau ornait le stand du Dr T : "The Copyist Level III coming soon for Amiga". Vite Emile!

L'entreprise canadienne **SOUND QUEST** propose elle aussi toute une gamme d'éditeurs de sons (DX7 MASTER; DX7II MASTER; TX81ZMASTER; D50 MASTER; MT-32 MASTER; SQ-80 MASTER; CZ MASTER; GENERIC MASTER). Les différents logiciels ont été concu pour travailler ensemble (grâce au multi-tasking). Le *Generic MASTER* vous permet de gérer les banques de sons de vos synthétiseurs en même temps. Sound Quest a aussi acquis les droits de "*Texture*" développé par **Roger Powell** (un must sur PC). J'ai personnellement assuré la démonstration de la première adaptation de Texture sur Amiga au SICOB 1987. Il fallait alors brancher une interface Roland MPU-401 et un boîtier vendu avec le logiciel sur le port parallèle pour transformer mon Amiga 1000 en compatible PC (plus de souris, plus de multitasking). La nouvelle adaptation permet désormais d'utiliser Texture (qui reste un super sequencer) avec la souris, le multitasking et les menus déroulants. MERCI!

Par ailleurs les responsables du stand Sound Quest m'ont annoncé l'arrivée imminente d'une armada d'autres logiciels midi de tous genres et à tous les prix afin de présenter la gamme la plus complète du marché. Good luck et à bientôt, Sound Quest.

BLANK Software propose des adaptations venant du Mac. Actuellement seul le *SOUNDLAB* pour MIRAGE est disponible. Il est très complet et propose une superbe vue en 3D de votre échantillon.

Après son rôle dans l'Arlésienne, *MUSIC-X* de **Micro-Illusions** est sorti aux USA. Il s'agit d'un produit exclusivement créé pour l'Amiga, qui transforme votre machine en MIDI-WORKSTATION (avec un sequencer, un éditeur de partitions, des éditeurs de sons, des animations vidéo commandées par midi etc.) Une interface midi/SMPTE est proposée avec ce programme. A voir donc!

Encore... beaucoup de choses à voir et à écouter...

- *FB01 DATA FILER* par **Triangle Audio**, éditeur pour les synthétiseurs YAMAHA à quatre opérateurs;
- *Dynamic Drums* par **New Wave software** qui transforme votre Amiga en une boîte à rythmes avec des sons échantillonés pouvant être commandés par un midi clock externe;
- *Music Mouse* de **Laurie Spiegel** distribué par Opcode permet d'improviser en temps réel avec votre souris dans vos sequences;
- *Visual Aurals*, un light show vidéo qui peut être commandé par midi et dont je vous reparlerai bientôt;
- *Mandala* de **Very Vivid Inc** vous permet de commander des instruments midi par incrustation vidéo dans votre écran (J'ai utilisé ce produit au SICOB '87 avant de le laisser repartir chez lui au Canada. A quand le COME BACK?).

Voilà donc les produits qui existent aux Amériques. Je passe sur les produits fantômes, sur le point de sortir et les autres ragots car A-News ne suffirait pas (mon emploi du temps non plus). Néanmoins de ce côté de l'Atlantique il semblerait que les choses bougent en RFA.

à bon entendeur, salut

Frank Vroegop

P.S. A rajouter à **votre** emploi du temps de septembre:

1) Au Salon de la Musique voir l'Amiga commander le nouvel échantillonneur DYNACORD

2) Au SICOB venir me dire bonjour.

CUPERTINO's ALOHA Newsletter # 16

(franglish version)

Monte-Carlo, le 17 Aouf 1988

Mes Cher(e)s Amigàdos,

La pèriode des vacances continue. Il est parti en vacances aussi Olivier, l'ami qui m'aide à réviser les textes de ma Newsletter. Un autre ami, Patrick, m'aidera mais, à la dernière minute; presque pendant l'impréssion. Peut être même trop tard pour corriger les "définitifs".

Tout ça pour vous dire qu'en conséquence il est fort possible que dans cette édition vous trouverez beaucoup plus de fautes que d'habitude. Pour la plupart mes lecteurs savent déjà que le français n'est pas ma langue maternelle. Celle-ci bien sûr n'est pas une bonne raison pour justifier un texte bourré de fautes; tout simplement je compte sur votre indulgence.

Revenons aux vacances. Vous aurez remarqué qu'A-news est un véritable "mensuel" et qu'à la différence de la pluplart des autres revues, nous étions présents même en Août.

Je crois pouvoir interpréter la pensée de mes lecteurs en adressant à Bruce Lepper et Rod Craig, éditeurs de A-news, notre chaleureux "Merci!" pour leur dévouement à notre belle machine. Cela nous a permis, même en période de vacances, de "garder le contact".

Et ainsi, avec 30 degrés et 80% d'humidité (je me sens presque un héro dans ces conditions), je vous annonce le nouveau:

MENU DU JOUR

PDS-Distribution ..... page 2
AmiCare: les drives ..... page 4
Amiga-Tricks ..... page 5
Mini-Tips ..... page 5
CopyDisk: un art ..... page 6
Micro-News ..... page 8
Amigalement vôtre ..... page 8

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande

*^^^*

La "CUPERTINO's ALOHA Newsletter" (CAN) est une lettre d'information privée publiée à titre individuel et à but non lucratif par Giorgio Cupertino à Monte-Carlo (Principauté de Monaco) et diffusée gratuitement par "A-News".

Les noms, marques et logos cités (reproduits) appartiennent à leurs propres maisons.

CAN - Copyright 1986, 1987, 1988 - Tous droits réservés - Toutes reproductions et/ou traductions même partielles et par n'importe quel moyen, strictement interdites.

PDS-Distribution

Je suis impressionné par le nombre de lecteurs qui m'ont contacté dans le but d'obtenir mon aide pour "se lancer" dans la diffusion des programmes du Domaine Public.

La chose qui me fait le plus plaisir c'est que la quasi totalité de ceux qui ont demandé mon aide, se sont adressés à moi surtout pour connaître la "réglementation" afin de la respecter. Cela fait honneur à mes lecteurs car ils montrent qu'ils ont compris l'esprit du PDS et de l'action que je mène. Ils désirent repandre et "perpetuer" mon soutien à l'Amiga avec la même philosophie "amigale" et du sérieux, qu'en un peu plus de deux ans, je suis arriver à donner dans ce domaine bien précis.

Au bénéfice de tous ceux qui désirent se lancer dans la diffusion des programmes PDS voilà donc les règles de base qui vous assisteront dans cette "activité". Tous ceux qui les respecteront pourront compter sur mon assistance.

Afin de mieux comprendre les "règles du jeu" il faut tenir compte de trois facteurs de base qui interviennent dans cette formule de distribution:

a) Le prix pratiqué
b) Qui organise la diffusion (distribution)
c) Les modalités de diffusion

En ce qui concerne le prix, le problème est vite liquidé car, tel qu'il est précisé un peu partout, il doit s'agir d'un montant "approprié à couvrir les frais de duplication, d'expédition et du support magnétique". Cela bien sûr dans le cas le plus répandu d'un "service tout compris". Des Clubs américains offrent par exemple le service de duplication sur les disquettes envoyées par leurs membres. Dans ce cas là, il est évident que le prix devra être réduit en proportion du prix du support magnétique. Moi aussi une fois j'ai offert cette possibilité (duplication sur vos disquettes) mais j'ai arrêté car pour plusieurs raison que j'ai déjà expliqué dans le passé, il s'agit d'un système pas pratique avec beaucoup d'inconvenients.
Important: quand vous calculez le prix auquel vous songez vendre vos disquettes PDS n'oubliez pas que l'AMIGA *exige* des vraies disquettes *double-face double densité* et celles-ci doivent être *impérativement* marquées *Double-Sided*. Dans le passé j'ai déjà écrit plusieurs fois au sujet de ce problème et à propos de *vraies* et *fausses* disquettes double-face. Voyez donc mes articles précédents sur cet argument.

A la place de la distribution "physique" des disquettes un autre système de diffusion des programmes PDS consiste à offrir la possibilité de le *télécharger*. Aux Etats-Unis il paraît qu'il y a plus de 400 BBS (Bulletin Board System) dédiés à l'Amiga. Ici en France le système classique est à base de "serveur Minitel".

Ici la discussion sur le prix est plus complexe car le prix de la connexion est très variable. La plupart des BBS américains offre leurs services gratuitement (du moins à leurs membres). Les gros serveurs américains, dont le service est payante, offrent, en principe, le téléchargement des programmes PDS au minimum de leurs tarifs. Ici en France, en prenant le Minitel comme base de repère, on peut dire que sont "OK" tous les services sur le 36.13 et 36.14, tandis que dans le cas du 36.15 le coût du téléchargement des programmes les plus longs pourrait devenir discutable. Du moins compte tenu que cela dépasserait le prix du même programme sur disquette expédié par la poste. Toute autre diffusion au delà du 36.15 (16, 17, etc.) doit être considerée "en déhors de l'ésprit PDS".

Le prix n'est pas le seul indice (ni forcément le plus important) dont il faut tenir compte. En effet la plupart des auteurs qui *offrent* leur contribution au Domaine Public demandent qu'aucune exploitation commerciale ne soit faite. Cela demeure valable même s'il n'est pas expressément stipulé dans la notice du copyright. (Pour la question du copyright on verra tout à l'heure.)

Il est bien évident que, qui a une disquette PDS peut en faire cadeau à un ami, qui à son tour pourra permettre lui aussi à tous ses amis de dupliquer cette même disquette autant de fois qu'ils désirent. Dans ce cas il est bien évident qu'il n'y a pas d'exploitation commerciale.

Même si le "passage de particulier à particulier" reste classique, le système de diffusion le plus répandu se base sur les groupes d'utilisateurs. Qu'il s'agisse de Club, Users Groups, Organisations à but non lucratif, quelle que soit leur structure juridique, on parle toujours de structures dont le but est bien celui de "faire circuler l'information", assister ses membres, etc. On pourrait dire que dans le cas de Clubs d'Informatique, la distribution des disquettes PDS est *l'activité reine* du Club.

En revanche toutes organisations commerciales qui exercent une activité lucrative tel que: magasins, maisons d'éditions, sociétés de vente par correspondence (et même si perdent de l'argent plutôt d'en gagner - cela ne change rien) ne devraient pas distribuer les disquettes PDS car ils en feraient une exploitation explicitement commerciale du travail de quelqu'un d'autre (l'auteur du programme).

En lisant la publicité dans les revues américaines, vous aurez bien remarqué que dans la totalité des cas, les magasins ne vendent "jamais" les disquettes du Domaine Public, disquettes qui sont proposées seulement par des Clubs et des Organisations à statut spécial.

Pour faire un exemple: un Club qui propose les disquettes PDS à 12 dollars est dans les règles du PDS, tandis qu'un magasin qui les propose à 2 dollars ne l'est pas. Ce n'est pas une question de prix, mais de structure juridique: la vente faite par un magasin corresponde à une exploitation commerciale, en conséquence ce n'est pas conforme aux règles PDS, ce que n'est pas exactement ce que les "auteurs PDS" souhaitent.

Un magasin peut toujours se constituer une *logithèque* PDS pour inciter les clients aller copier les disquettes chez lui gratuitement. (Il pourra toujours gagner de l'argent en demandant d'acheter les disquettes vierges chez lui.)

Même dans le cas des serveurs donc, il faut voir qui offre le service. Le serveur d'un Club c'est oui, le serveur d'une organisation commerciale est discutable.

Voyons maintenant les modalités de diffusion. Avant tout il faut respecter le travail et la volonté des auteurs. En cas de doutes

lisez toujours ce que le programmeur a écrit. Dans le cas d'une disquette avec des oeuvres faites par plusieurs programmeurs, c'est la volonté la plus restrictive qui prévaut. C'est à dire: un auteur autorise tout le monde à copier son programme, un autre pose des restrictions, par exemple: pas de distribution par serveur. Dans ce cas c'est la volonté du deuxième qui règle la distribution de la disquette. De toute façon vous serez tranquilles avec votre conscience si vous respectez les règles suivantes:

1 - Ne supprimez, ni alterez le nom de l'auteur ainsi que son adresse et toutes autres coordonnées utiles à le contacter.

2 - Si avec le programme il y a d'autres fichiers, assurez vous de copier toujours tous les fichiers quels qu'ils soient: fichier source, doc, read.me, poster, informations complémentaires en tous genres. En cas de doute copiez un fichier en plus mais *jamais* un en moins.

3 - Si vous apportez des modifications au(x) programme(s) ou autres fichiers ajoutez un commentaire personnel qui explique les changements effectués et leur raison. Indiquez aussi votre nom et votre adresse afin que les utilisateurs puissent vous contacter. Si les modification sont importantes et/ou corrigent des bugs majeurs, envoyez une copie de la disquette modifiée à l'auteur original. (Je me refère ici à des modifications de programmes ou de fichiers. La modification d'une disquette il faut la voir d'un autre point de vue que je détaillerai plus loin.)

Encore une fois les serveurs méritent un discours à part car il est important que les SYSOPs (System Operators) organisent les téléchargement d'une façon qui puisse garantir le transfert du programme principal (normalement le fichier exécutable) avec tous les fichiers qui vont avec. (Voir "point 2" plus haut.)

Jusqu'ici nous avons parlé en général de programmes du *Domaine Public*. Dans le sens le plus large j'y comprends aussi les programmes Shareware, Freeware, Démos, SlideShows, Copyright*ed* or not, qui peuvent être *freely* distributed.

N'oubliez pas en revanche qu'un programme garde son copyright même si vous en faites la duplication gratuite. Le fait qu'il soit *Domaine Public* ne vous autorise pas à l'inclure dans un produit commercial. Pour cela vous aurez toujours besoin de l'accord écrit de l'auteur.

En revanche un programme freeware reste toujours freeware, peu importe les modifications éventuelles que vous pourriez lui apporter. Le fait d'ajouter une traduction, des instructions, ou d'y ajouter une routine ne vous accorde pas l'exclusivité de la re-distribution!

Voyons maintenant le côté pratique. La plupart des programmes PDS pour AMIGA sont déjà organisés en collections. La série la plus connue est celle organisée par Fred FISH même s'il y en a plein d'autres.

Quelques fois moi aussi j'ai eu la tentation de modifier quelques disquettes car certaines ne sont pas "user friendly" ou "bugs free". Une disquette, surtout si elle fait partie d'une collection bien précise, représente un point de repère pour l'utilisateur. Si tout le monde commence à modifier le contenu d'une disquette l'utilisateur tomberait vite dans la confusion la plus totale. Il deviendrait absurde si la FISH #69 (ou n'importe quel autre numéro) distribuée par le tel Club ou tel autre, serait différente de celle originale distribuée par Fred FISH. Même si meilleure, une *série* modifiée constitue toujours une source de confusion. C'est pour cette raison que je distribue toujours les disquettes à *l'état d'origine*. Pour cette même raison je vous conseille d'en faire autant. De cette façon un utilisateur pourra être sûr du contenu d'une certaine disquette, peu importe où il la commande.

L'approche est tout à fait différent pour qui organise sa propre collection. Par exemple vous pourriez chercher des programmes bien précis (jeux, utilitaires ou autre), les débugger et les organiser en collections. Dans ce cas n'oubliez pas d'indiquer leur origine afin que les personnes intéressées ne tombent pas sur des duplications inutiles. (A ce propos: ne changez jamais le nom original d'un programme ou d'une disquette; cela permettra à l'utilisateur d'avoir un repère bien précis et de na pas acheter des "duplications" inutiles.)

Si vous organisez votre propre collection en cherchant des programmes par ci et par là, faites attention à vérifier la source afin de ne pas tomber dans le piège de diffuser quelque chose qui n'est pas du tout PDS. (A titre d'exemple sachiez que des pirates ont changé le Copyright d'un jeu en mettant à la place un avis qui plus ou moins, disait: "ceci est freeware distribuez-le à tout le monde, pas de copyright!".)

Il faut aussi faire attention à ne pas tomber dans le *piège* du "copyright indirect". Imaginez que vous préparez un slide-show avec musique de fond. Si vous l'organisez avec des images digitalisées de "PlayBoy" et le son digilisé d'un disque de "Madonna" votre programme pourra même être "domaine public" mais pas son contenu qui appartient aux respectives maisons d'édition. En cas de doute référez-vous toujours aux lois sur le droit d'auteur qui s'appliquent quel que soit leur "support" physique (disquettes inclues...).

Soyez sûr, donc, de ce que vous faites, mais si à tout hasard il vous arrive de distribuer quelque chose qui n'est pas PDS, diffusez immédiatement et avec le maximum de publicité un appel à effacer la disquette "incriminée". Cela pourra éventuellement prouver votre bonne fois.

Vous aurez remarqué jusqu'ici que je n'ai pas fait aucune référence aux normes juridiques ou à la loi en général. Cela était intentionnel.

En effet l'ésprit *amigale* établi entre mes lecteurs devrait suffir à faire ainsi que qui est sincérement intéressé à promouvoir la diffusion du domaine public sera le premier à respecter les règles.

Ce sont des règles de bonne fois; plus fortes, d'après moi, que n'importe quelle loi ou autre règle écrite.

Au delà de toutes considérations juridiques le non respect de la bonne fois et du "fair play" qui est à la base de la formule PDS serait une sorte de *trahison* à la philosophie d'amitié que je suis arrivé à répandre parmi les utilisateurs de cette merveilleuse machine qui est l'AMIGA.

Vous pourriez avoir le courage de me trahir (et encore j'en suis pas sûr), mais: auriez-vous le courage de la trahir *"Elle"*?!

Dans un prochain article je vous donnerai des conseils pratiques et utiles pour "monter votre service PDS".

AmiCare: les drives

En continuant sur la lancée du mois dernier, cette fois-ci je vous parlerai des drives. En effet, après avoir allumé votre machine, la première chose que l'on fait est bien celle d'insérer une disquette dans le drive!

Le drive (lecteur de disquettes) est en réalité l'une des parties la plus délicates d'un ordinateur. Il est aussi indispensable à son foncionnement: comment lire une disquette sans lui?!

A l'intérieur de la machine, ou connecté en extérieur, le drive est en même temps partie intégrante de l'ordinateur et périphérique. Le tout premier périphérique indispensable à son fonctionnement. Il s'agit d'un ensemble mécanique/électronique relativement sophistiqué et délicat dont il faut avoir soin, même s'il ne demande pas un entretien spécial.

Avant tout, cette précaution est la plus importante, il faut lui éviter des coups. L'intérieur contient un mécanisme de précision qui ne doit pas se dérégler. Pour pouvoir lire les disquettes, le drive doit positionner avec précision sa tête de lecture/écriture. Le mécanisme qui positionne cette tête glisse sur des guides qui doivent lui assurer toute la précision nécessaire. Il est évident que des coups, des vibrations ou d'autres facteurs *mécaniques* peuvent compromettre son bon fonctionnement.

Il faudra donc faire attention quand on le déplace et en cas de transport. La quasi totalité des drives 3"/ est équipée d'origine avec une "cale" (une sorte de *fausse disquette* en plastique ou en carton) qu'il faudra employer en cas de transport ou expédition. Cette "cale" gardera "en place" la tête en lui évitant de s'abîmer. (Si vous n'avez pas cette cale, pour la plupart des drives, une disquette fera l'affaire.)

L'autre chose à laquelle vous devez faire attention, dans la limite de votre condition de travail, est de lui éviter de prendre la poussière. Celle-ci, étant fortement abrasive, peut provoquer une usure rapide de la tête (en plus que d'abîmer vos disquettes) et provoquer soit leurs jeu excéssif, soit un blocage des glissiéres (more on this later).

Quant à l'*entretien normal* du drive il n'y a plus grande chose à dire sauf deux recommandations. Avant tout, pour le connecter ou déconnecter, éteignez toujours l'Amiga. Si, pour une raison quelconque vous soupçonnez que votre drive ne marche pas bien, ne l'ouvrez pas: son réglage demande des instruments de haute précision. Même si vous avez des bonnes connaissances en électronique et même si vous êtes sûrs de votre diagnostic, si vous n'avez pas les instruments nécessaires pour son réglage inutile d'intervenir. Il faudra l'envoyer à un centre spécialisé. (Et pretendez que votre revendeur fasse autant, sauf s'il vous prouve qu'il est équipé de façon adéquate.)

Quant à l'entretien *normal* un certain nombre d'utilisateurs est obsedé par deux pratiques de maintenance fort discutables: le nettoyage de la tête de lecture/écriture et l'*huilage* des glissiéres.

Vous aurez sûrement remarqué la publicité de produits pour *nettoyer les drives* (leur tête). Mon opinion personnelle est qu'en dehors du laboratoire la seule utilité de ces produits est destinée, dans le 95% des cas, à *étoffer* les poches des producteurs.

Non seulement ces produits sont inutiles dans la plus grande partie des cas, mais ils peuvent aussi être nuisibles. La raison est fort simple: la procédure de nettoyage prévoit normalement l'emploi d'un composant chimique (normalement un liquide) et d'une *disquette* qui, à la place du support magnétique, a un disque en tissus; celui-ci imbibé du dit liquide *frottera* contre la tête du drive en la nettoyant.

Si vous suivez certaines publicités qui conseillent cette procédure *au moins une fois par semaine* il est indéniable que vous aurez des drives avec une tête bien propre et... *vite usée* car le frottement de la *disquette nettoyante* exerce une action abrasive. (Même si faible, celle-ci sera toujours plus abrasive d'une disquette normale.)

J'ai chez moi plus de 10 ordinateurs dont certains sont en service depuis environ 10 ans. Je crois avoir nettoyé seulement une partie de leur drives 2 ou 3 fois en tout, la dernière fois il y a plus de 4 ans et je n'ai jamais eu de problèmes. Les drives de mes Amigas n'ont jamais été nettoyés et ils marchent impeccablement (et ils ont *bien* travaillé...!). Donc, sauf après une looongue vie de travail ou si vous travaillez dans un environnement très poussiéreux (usine, dépôt, etc...) en principe vous n'avez (quasiment) jamais à vous faire de soucis quant au nettoyage de la tête de vos drives.

L'huilage des glissières (autre *faux problème*) vient du fait que certains drives sont "bruyants"; en effet le bruit excessif du drive vient principalement des mouvements de va-et-vient de la tête de lecture et de sa mécanique qui frotte sur les glissières qui la guident.

Quelque chose frotte? Simple il suffit de la huiler. Non, non, non... M...e!, j'ai dit et je repète: NOOON!!!

J'ai lu le conseil d'huiler les glissières des drives dans une revue spécialisée; quel horreur!

Un drive ne peut pas être étanche. D'abord il a besoin au moins de la fente pour y insérer la disquette. En plus, du fait qu'il dégage une certaine quantité de chaleur (moteur, composants, etc.) il a besoin d'être "aéré.

Encore une fois la poussière entre en jeu. Et savez-vous ce que fait la poussière? Elle "s'accroche" au lubrifiant et avec le mouvement de va-et-vient de la tête on obtiendra une belle "bouillie" d'huile et poussière qui pourrait même bloquer totalement la glissière.

Le seul lubrifiant autorisé est un téflon "sec" spray. Ce n'est pas celui là utilisé pour les serrures (éfficace, mais qui coule). Je l'ai vu seulement aux Etats Unis. Je suis convaîncu qu'il doit exister même ici, mais je ne sais pas vous dire où le chercher, ni vous indiquer un produit correspondent.

Tous les drives sont *calibrés* en usine pour fonctionner tels qu'ils sont livrés. Encore une fois, je vous répéte, n'y touchez pas! En fin de compte, vos drives, afin de vous assurer une longue vie de bon et loyal service, vous demandent trois choses:

a) Déplacez-les *en douceur*
b) Dans la mesure du possible gardez-les à l'abri de la poussière.
c) Laissez-les tranquilles!

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 Avril 1987 (Addendum du 17 Août 88)

Cette fois non seulement je vous annonce des nouvelle disquettes, mais je vous présente toute une nouvelle collection: 75 disquettes de la série FAUG-HotMix! FAUG means "First Amiga User Group" et Hot-Mix indique que chaque disquette contient un mélange (MIX) de tout ce qu'il y a de tout nouveau (HOT) dans le domaine public. Même si ces disquettes sont déjà disponible de la #1 à la #75 il est impossible de donner ici la déscription de leur contenu. J'ai donc décidé de commencer par les plus récentes. Voilà le contenu des dix dernières:

FAUG-HM # 66 **GWorm** version 1.6 - Jeu du style "Snake Byte".
FPEdit Utilitaire pour créer des plans pour le jeu FirePower.
Access Programme de télécommunication (updated sur FAUG 73)
(attention certains fichiers figurent uniquement sur cette disquette)
AudioMaster version démo du programme Audio Master de AEGIS
(programme pour manipuler des sons digitalisés)

FAUG-HM # 67 **Ferrari** Démo/tutorial du jeu Ferrari Formula 1 d'Electronic Arts (à lancer à partir du CLI)
Pack-it pour compacter tous les fichiers d'une disquette dans un seul directory
Handshake comparaison de 5 terminal-emulators avec handshake 1.60B pour émulation VT 52-100 et 102

FAUG-HM # 68 **Undelete** pour récuperer un fichier qui vient d'être effacé
NG12 version 1.3 - IFF, WB et C utility qui fait plein de choses à partir de n'importe quelle image IFF et/ou brush. Utile aussi pour visualiser des images. Certaines fonctions concernent directement les programmeurs, mais les autres plairont à tous les passionnés de graphisme et icônes.
Amiga.Dreams Slide-Show de très belles images en style "gothique-arabesque" (?!).

FAUG-HM # 69 **Browser** utilitaire qui vous offre un environnement intérmediaire entre le CLI et le WorkBench, plus facile à utiliser qu'à décrire - Version 1.2
Mounted à utiliser dans un fichier execute ou dans une startup-sequence
(si son nom ne vous suggère pas une utilisation, alors vous n'en avez pas besoin).
TFC TextFile converter pour convertir des fichiers text et pour éliminer tous les caractères non imprimable. Pratique si vous devez importer ou exporter des fichiers d'un traitement de texte à un autre ou de l'Amiga à un autre ordinateur et vice versa.
Galileo 2.0 demo version - Version démo d'un très beau programme d'astronomie
Lire la doc avant de le lancer.

FAUG-HM # 70 **CityDesk** Version démo de City Desk 1.1 (Desktop Publishing program)
CoPilot - version démo du langage PILOT sur Amiga.

FAUG-HM # 71 **GhostPool** Une animation en Ray-Tracyng vraiment super! (avec movie version 1.3) (ATTENTION: 1 Mega de Mémoire minimum)
Calculator voir nouvelle version sur FAUG 74
BattleShip Très joli jeu de Bataille Navale
FF File Find - similaire à "whereis", utile pour localiser un fichier sur disquette
(peut-être un peu plus simple et plus lent; wildcards allowed

FAUG-HM # 72 **Planes** Il ajoute des BitPlanes à l'écran du WorkBench en donnant la possibilité d'utiliser plus de couleurs.
Tabs Pour convertir des espaces en TAB et vice versa, dans un fichier texte
Bubbles Animation en Ray-Tracing - GREAT! avec (movie 1.3)

FAUG-HM # 73 **Delux** Deluxe Hamburger - jeu de tir - tirez sur les hamburgers avec du ketchup - meilleur que certains jeux du commerce (CLI only - Joystick)
Baker Utilitaire pour le back-up de disques durs
Access30 Ver. 1.3 Terminal program - Shareware
MR Menu Runner ver 1.0 by Merlin Software
SandBox exemple d'affichage d'image avec le programme QuickFlix.

FAUG-HM # 74 **Pics** (CLI only) 3 splendides images Ray-Traced
MouseCMD Pour executer des commandes ou entrer du texte avec un simple click du mouse
PopDemo Démo de PopMan jeu d'arcade style "Lode Runner" - Joli (CLI only)
TextRead Le plus beau programme vu jusqu'ici pour afficher du texte à l'écran. Scrolling en avant et en arriére, lecture automatique et autre (from CLI)
Calc3.0 (from CLI) Scientific & Programmer calculator avec traceur de fonctions.
Voir pour croire la qualté - update from FAUG 71
Drip.ani.x Ray-Traced animation

FAUG-HM # 75 **Formula** function grapher tridimensionnel supporting:
17 algebric and trigonometric functions, 3 constants et 5 algebric operations. GREAT!
Debug Amiga debugger permettant le desassemblage et memory dumping.
Video.film.x Superbe animation spatiale!

Avant de vous annoncer les autres nouveautés du mois, je vous rappelle que pour toutes les disquettes (FAUG, FISH et aures), je limite la déscription aux programmes que j'estime être les plus intéressant ou qui puissent plaire à tout le monde. Une description plus complète et détaillée se trouve sur le nouveau **"JumpCat-PDS"** (courtoisie de Mr. **Richard Ramella** éditeur de Jumpdisk) qui est offert au prix spécial de 25 francs (voir bon de commande).

JumpCat Sur cette disquette vous trouverez une description complète du contenu des disquettes:
FISH de 1 à 146
FAUG de 1 à 75
AMICUS de 1 à 26

Amigan #17 **Diskx Version 2.1** by Steve Tibbet.
Disk Sector Editor with ASCII string searcher (pratique pour chercher les messages cachés) et une option pour essayer de récupérer des fichiers abimés et/ou effacés. The best of its kind.
DME Macros A utiliser avec le DME programmable editor (Amigan #14). "Macros" d'utilisation générale sont inclues mais vous pouvez définir les vôtres.
DMouse Super Ultra Utility (la même que sur FISH 145)
Parallels resources Exemple d'utilisation du port parallèle en 'C' et en Assembleur. (courtesy of Phillip Lindsay, Commodore-Amiga)
PrintSpooler. Spooler "à la DEC VAX"
LIFE Oui, je sais, encore un "Jeu de la Vie", mais celui-ci a été programmé par Tom Rokicki et il exploite le blitter.

E.M. Escher Véritable chef-doeuvre, ce Slide-Show est dedié à Escher connu par ses "images impossibles". Ses oeuvres ici prennent une nouvelle dimension car l'Amiga avec son "cycling" des couleurs, ajoute l'illusion du mouvement à la perspective "impossible" des dessins de Escher. Une pièce de collection non seulement pour son contenu artistique, mais aussi pour la "savante maîtrise" avec laquelle l'art classique a été mélangé avec l'art électronique. (Disquette #19 de la série "Tornados".)

La qualité des programmes réalisée par mes lecteurs est en progréssion constante. Ce mois-ci j'ai l'honneur de vous presenter un éditeur de textes de première qualité. Je désire remercier Christophe Perrier-Bavoux pour avoir mis à disposition du domaine publique un programme aussi performant.

EDPLUS II **Version 2.0 by Christophe Perrier-Bavoux.** (Shareware)
Totalement écrit en assembleur ce programme offre des "raffinements" qui manquent souvent même aux produits professionnels:
- le "requester" des fichiers est peut-être le meilleur jamais réalisé sur Amiga
- l'environnement de travail est quasi-totalement personnalisable
- le système de scrolling du texte est le meilleur que j'aie jamais vu
- menus "rapides par souris", à la position du courseur
- reconnaissance automatique de l'environnement PAL ou NTSC.

Spécialement conçu pour l'éditeur de programmes en 'C' et en Assembleur, il pourra être valablement utilisé à la place de l'éditeur (Ed) de l'Amiga.

Abonnements PDS: au moment où vous lirez ça mes abonnés devraient avoir déjà reçu les nouvelles disquettes de la série AmiGraph et PDS-MIX. "The Best of..." est en préparation et l'expedition ne devrait plus tarder.

Immortal RAM: à la suite d'un article publié dan C-R #3 (page 50) certains lecteurs m'ont contacté pour me demander les programmes nécessaires à l'installation de la "mémoire virtuelle" qui survie au "reboot" (CTRL-A-A). La seule version disponible dans le réseau PDS est la **VDO:** de **ASDG** (not PDS but Shareware) qui se trouve sur la FISH 58. L'autre "disque virtuel", **VDK:** n'est pas domaine public et à difference de ce qui a été publié dans C-R son auteur n'est pas inconnu (il s'agit de Mr. Neil Katin). Ce produit est distribué par Expansion Technologies et il est aussi connu sous le nom de "The Survivor". Personnellement je préfère VDO: de ASDG.

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres et autres services disponibles - 17 Août 1988)

^^^

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

-> FISH (1 à 146) _____

-> FAUG (66 à 75) _____

-> AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)
-> Advantage (1-2-3-4-5) (Great!)
-> The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17)
-> Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
-> French PDS: # 1 # 2 # 3 (# 3 = LOTOCalc by Yann Guilly)
-> GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
-> POLY83-123 (beaucoup d´utilitaires et autres choses + PopCLI)
-> RAY-TRACING (DBW-RENDER V1.0) (exceptionnelle mais... débutants s´abstenir...)
-> MANDELBROT (Charles Vassallo)
-> PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
-> Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
-> MCA (AD#4 - GD#13 - GD#14 - MS#1 - PRG#1 - SD#2)
-> CS-PRESTON #27 - (MachMouse plus utilitaires et programmes divers)
-> AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
-> EDPlus II Version 2.0 (Christophe Perrier-Bavoux) Shareware

Démos - Slide-Shows - Personal-Software:

-> GAC (1-2-3-4-5) (Slide-Shows du concours: "Say it in Colors")
-> Amiga Slide Show (une suite d´images digitalisées)
-> Slideshow (organisé par Gauthier Groult)
-> Georges de Vaucorbeil (moirages + cycling!) (PS - Freeware)
-> JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
-> Mandelbrot Variations (Philippe Schuller) (PS - not PDS)
-> MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
-> Farrah "COSMOS" (PS - not PDS)
-> Farrah "Poivre Sel" (PS - not PDS)
-> DEMO "VideoScape 3D"
-> EL GATO - (superbe demo animée - une pièce de collection!)
-> Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
-> JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
-> AMIGA-KID (Philippe Orieux) pour apprendre l´alphabet au enfants
-> E.M. Escher Slide-Show avec "cycling", melange d´art classique et électronique

Developer´s Diskettes:

-> AmigaBasic with BitMaps (load/save/convert pictures IFF + ACBM) (1.1)
-> Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Print Spooler - Errata vol 1.1
-> 1.1 Goodstuff
-> Mount Command (pour configurer tout genre de drive et disque-dur) (1.1)
-> SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER)
-> Block Slide #5 (used by US Commodore for Service Training)
-> FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
-> Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
-> Amiga Programmer´s Suite (by RJ Mical)

Si vous commandez des disquettes "développeur", je supçonne que vous n´avez pas besoin d´assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

Amiga-Tricks

Une quantité non négligeable de mes lecteurs dispose d'une machine équipée d'un clavier QWERTY. Ceux-ci ont quelques difficultés pour accéder aux caractères typiques de la langue française.

Une quantité de plus en plus importante d'utilisateurs, au contraire, dispose d'un clavier AZERTY. Ceux-ci ont du mal à obtenir certains caractères spéciaux. De même ils ont quelques problèmes avec le soft étranger (notamment américain) qui fait appel à un SetMap différent du clavier AZERTY.

Dans les deux cas il y a des solutions possibles. Voyons d'abord comment obtenir les caractères spéciaux et français.

Avec un SetMap f (français) il y a quelques caractères d'utilisation courante qu'il n'est pas possible d'obtenir par frappe directe. Les voici avec l'indication de ce qu'il faut taper pour les afficher:

```
@  =  Shift-Alt-2
#  =  Shift-Alt-3
^  =  Shift-Alt-6
&  =  Shift-Alt-7
```

Si vous disposez d'un clavier QWERTY, en ce qui concerne les caractères français il faut faire une distinction adjointive entre les deux SetMap de base qu'il faut prendre en considération: USA et USA0. Ce dernier était le *default* du WB 1.1, mais il y a encore des programmes qui l'utilisent. J'ai donc jugé approprié de préparer un petit tableau pour les deux cas:

Caractère	QWERTY-USA	QWERTY-USA0
â	Alt-h a	Alt-b
ê	Alt-h e	Alt-j
î	Alt-h i	Alt-n
ô	Alt-h o	Alt-t
û	Alt-h u	Alt-{
à	Alt-g a	Alt-`
è	Alt-g e	Alt-h
ù	Alt-g u	Alt-y
é	Alt-f e	Alt-i
ë	Alt-k e	Alt-k
ï	Alt-k i	Alt-o
ç	Alt-c	Alt-g
Ç	Alt-C	Alt-G

Rappelez vous que **Alt-h** veut dire d'appuyer simultanément sur les touches "**Alt**" et "**h**" et après les avoir relachées, l'autre touche voulue. Attention que sous "*KeyMap USA*" Alt-h, g, f, k sont des "dead-keys". Cela veut dire que rien ne se passe à l'écran jusqu'au moment ou vous les faites suivre d'une autre touche. Essayez et vous verrez ce que je veux dire. Pour KeyMap USA0 c'est encore plus simple car les touches indiquées sont toutes à appel direct.

Mini-Tip extra: faites une copie de cette page, découpez le tableau de repère et gardez-le sous la main. Il vous épargnera du temps précieux (Anny Funny l'a déjà collé sur du bristol et l'a même plastifié.)

(Il existe aussi le KeyMap USA2. Celui-ci se refère à la disposition de touches "DVORAK", du nom de son créateur. Si vous ne le connaissez pas, vous n'en avez pas besoin.)

Le KeyMap utilisé par le système est défini par la commande SetMap. Pour des exemples de son utilisation je vous renvoie à l'article de Patrick Marc publié à page 11 de A-news #5.

Mini-Tips

Cette fois encore un truc très simple.

Vous devriez déjà savoir que l'AmigaDOS est très souple et qu'il accepte quasiment tous les caractères pour l'appellation des fichiers.

Parmi le peu de restrictions existantes je vous rapelle que le nom d'un fichier composé de plusieurs mots séparés doit être enfermé entre des guillemets (").

Ainsi par exemple il faudra taper:

type "df0:AMIGA MON AMOUR"

car sans les guillemets les deux derniers mots ne seraient pas pris en compte.

Cela n'est pas toujours pratique. Voilà donc ma solution: au lieu de l'espace normal tapez **Alt<space>** en même temps. A l'écran vous ne verrez aucune différence, mais Alt<space> est défini en tant que *hard space* ou *non breakable space*. Cela fait que, glissé entre deux mots (ou plus), ceux-ci seront reconnus en tant qu'un seul.

Cette même astuce marche aussi avec la plupart des éditeurs de textes. Pratique par exemple si vous tapez Commodore-France S.A. pour éviter que le "S.A." passe tout seul à la ligne suivante. So, remember: don't break the space!

CopyDisk: un art

Tous les utilisateurs d'un ordinateur deviennent rapidement familiers avec le terme *"back-up"* qui indique la *copie de sauvegarde* d'une disquette.

A une disquette tout peut arriver... Perdue, volée, égarée, abimée par n'importe quelle cause (aux U.S.A. en tête des statistiques les *"spills of coffee"*; jamais renversé votre café sur la table?...).

Une disquette *défaillante*, quelle que soit la raison, est toujours un problème. *Problème vite résolu si l'on dispose d'une copie de sauvegarde.*

On obtient un back-up d'une disquette, en faisant tout bêtement la copie de la disquette d'origine. Evidemment il faut que la copie soit "bonne" sinon le back-up n'aurait plus de sens.

J'étais poussé à écrire cet article par le nombre incroyable de copies défectueuses qui passent entre mes mains. Je me refère bien à des *copies défectueuses* et non pas à des *disquettes défectueuses*. Je précise bien "copies défectueuses", car mal copiées, tandis que l'original était sain, *non protégé* et tout à fait normal.

Essayer de copier une disquette "protégée" peut (souvent) être un échec total, car certaines maisons *"protègent"* leurs disquettes dans ce but, notamment celles de jeux.

Ici je ne me réfère pas à la copie de ces disquettes *spéciales*. (Ceci sera peut être l'argument d'un prochain article.) Je me réfère explicitement et exclusivement à des disquettes absolument normales. D'ailleurs comment penser pouvoir copier des disquettes protégées si d'abord l'on n'est pas capable de copier les autres.

Quelqu'un pensera que je me moque de vous car, en principe, il n'y a rien de plus simple que de copier une disquette. D'autant plus que votre Amiga offre d'origine deux solutions: l'une à partir du Workbench (il suffit de superposer une disquette sur l'autre); l'autre à partir du CLI par moyen de la commande DiskCopy. Pour le deux voyez vos manuels.

Où est donc le problème?!... vous me direz. Le problème est bien là: beaucoup parmi vous n'utilisent pas ces deux systèmes car il existe une très grande quantité de super-copieurs, ultra-rapides, multi-options, extra-performants et je ne sais pas quoi d'autre encore! Bon, arrêtez de les utiliser!

En réalité ces copieurs, pour la plupart, sont étudiée pour dupliquer les disquettes protégées. Leur algorithme de copie a été optimisé pour ça et pas pour des disquettes *normales*.

Sans entrer dans les détails des schémas de protection (ceci aussi fera éventuellement l'objet d'un prochain article), il faut avant tout savoir que certaines protections posent sur le fait qu'une erreur a été volontairement *"glissée"* sur une piste. (Un copieur normal non seulement s'arrêtera face à cette erreur, mais il sera aussi incapable de la reproduire.)

En revanche une disquette normale ne devrait contenir aucune erreur.

Il faut savoir à se point qu'une disquette, même parfaite, peut toujours générer une erreur en lecture: mauvais positionnement de la tête du drive, changement dans la vitesse de rotation, autres causes aléatoires en général.

Dans un cas pareil un copieur normal fait une chose fort simple: il va ré-essayer (normalement 2 ou 3 fois). Il vous sera arrivé en effet, pendant une copie, d'entendre provenir du drive un bruit différent que d'habitude; techniquement on dit que le drive a *recalibré* la tête de lecture. En pratique cela veut dire que le programme de copie soupçonne que l'erreur était dûe à un mauvais positionnement de la tête et donc va ré-essayer la piste qui n'est pas passée en *recalibrant* la tête pour mieux la positionner.

Avec les *super-copieurs* que j'ai mentionné plus haut, la chose se passe différemment. Un copieur conçu

pour la duplication des disquettes protégées, face à une erreur de lecture va réagir d'une façon différente car il se doute (et d'après lui à raison) de la présence d'un schéma de protection et, par conséquent, il fera de son mieux pour réproduire (copier) l'erreur telle quelle. Et ainsi de suite de copie en copie, il est fort possible que des erreurs s'ajoutent à chaque passage!

C'est peut être un paradoxe mais on pourrait conclure qu'il est plus facile de copier des disquettes protégées que des disquettes normales. L'on pourrait aussi avoir l'impréssion (fausse) que ces *Super-Copieurs* ne sont pas bons.

Heureusement ce n'est pas le cas. En réalité un copieur (tel que n'importe quel autre *instrument*), plus il est performant et sophistiqué, plus il exige de la maîtrise pour son utilisation.

Mon but ici n'est pas celui de vous apprendre à utiliser les copieurs qui existent dans le commerce (pour cela il y a les manuels) mais je vous donnerai les indications nécéssaires à réussir vos copies (de disquettes normales) quel que soit le copieur employé! Les voilà:

Règle #1 - Si votre copieur offre plusieurs options (les plus connues sont "NIBBLE" et "SECTOR") utilisez toujours le mode "SECTOR". (Au lieu du mode "SECTOR" certains copieurs offrent le mode "VERBATIM", si tel est le cas utilisez celui-la.)

Règle #2 - Si votre copieur offre l'option "VERIFY" utilisez-la. La copie sera plus lente mais vous serez raisonnablement sûrs du résultat.

Règle #3 - Si par le moyen de votre copieur, ou de n'importe quel autre utilitaire, vous arrivez à identifier le(s) numéro(s) de la(~~le~~) piste(s) qui ne passe(nt) pas, et si votre copieur permet la duplication d'une seule piste bien précise, utilisez cette option pour recopier uniquement les pistes *défectueuses*.

J'ai voulu ici privilégier la pratique. C'est pour cette raison que j'ai omis l'explication de mots techniques tel que Nibble, Verbatim et autres.

Dans l'article LAZARUS (CAN # 12 - A-news #3) j'ai parlé de mon expérience relative à la *récuperation* d'une disquette défaillante. Bien des lecteurs m'ont demandé de donner plus d'explications à ce sujet.

Récupérer une disquette, ou récupérer des fichiers sont deux choses liées mais qui demandent deux procedures différentes.

Avant d'arriver à récupérer le contenu d'une disquette il faut bien connaître sa structure. En plus, toute intervention critique sur une disquette pourrait être fatale. Dans la mesure du possible il est toujours prudent d'intervenir sur la copie de la disquette défaillante (ou qui contient les fichiers totalement ou partiellement détruits).

C'est aussi pour cette raison que j'ai jugé nécessaire de vous apprendre à obtenir des bonnes copies, avant d'expliquer les interventions plus sophistiquées.

Happy Copying!

1st P.S. La qualité du support magnétique est primordiale pour la réussite d'une bonne copie. Je n'insisterai jamais assez sur le fait que les disquettes pour Amiga doivent être: Double-Face, Double-Densité, 135 TPI.

2nd P.S. Toutes les disquettes PDS que je diffuse sont dupliqués en tenant compte des règles 1 et 2 citées plus haut. Celles qui tombent sous la règle #3 sont écartées sans pitié. Après duplication, chaque disquette est testée *individuellement*. Tout cela bien sûr a son prix; notamment en terme de temps et d'usure des drives. Les résultats en revanche sont très satisfaisants; car en effet pendant plus de deux ans je n'ai eu que seulement 4 disquettes défaillantes en retour.

Micro-News

Depuis la dernière semaine de Juillet **"AEGIS"** a commencé la distribution de **LIGHT! CAMERA! ACTION!** un produit graphique orienté "Desktop Presentation". Il permet de préparer des Slide-Shows complets avec des images, des animations, sons digitalisés et musique. Tous le formats standard sont supportés: images IFF (y compris le format HAM en 4096 couleurs) et IFF *samples* pour le son. Les morceaux de musique créés avec SONIX sont directement utilisables ainsi que toutes les animations au format ANIM. Les modes Halfbrite et ColorCycling sont aussi supportés. Directement compatible avec le Genlock et le format PAL. La liste de toutes les autres possibilités tient une page. Le prix est absolument incroyable: seulement 79.95 dollars!

Adobe vient d'annoncer la disponibilité de **Display**. Ce programme permet de visualiser à l'écran le rendu d'un fichier PostScript. En pratique l'écran est considéré en guise d'imprimante. Cela est fort pratique car en plus d'autres applications, il est ainsi possible de voir le résultat avant l'impression. Display, qui sera disponible pour plusieurs machines, devrait équiper (peut être d'origine) l'ordinateur **NExT**.

Texas Instruments a montré un prototype d'un display 3-D à base de "*pulseurs* lasers tournants". Ce procédé donne l'illusion d'images "suspendues dans l'espace" que l'on peut contempler de toutes les côtés; même du haut et du bas! Le secteur médical (scanners à résonance magnétique par exemple) est le plus prometteur quant à l'utilisation de ce système.

Amigalement-Vôtre

Septembre est normalement un mois très important pour l'informatique. La rentrée, le SICOB, l'annonce de nouveautés; les maisons sont prêtes à se lancer à la conquête de nouveaux clients et de nouveaux marchés.

Les utilisateurs attendent avec impatience de voir si la concurrence (parfois exacerbée) ammenera les fabricants à baisser leurs prix et/ou à proposer des nouveaux modèles.

Les commerçants cherchent dans les réactions des acheteurs des signes leur permettant de bien choisir les produit à succès, en prévision des ventes de fin d'année.

Entre septembre et décembre, c'est le moment où il faut savoir faire ses choix. L'Amiga est une très belle machine. Maintenant il nous faut des beaux périphériques et accessoires pour la combler de cadeaux.

C'est bien dans l'espoir que la saison prochaine nous ammène plein de belles choses que je vous quitte en espérant, d'ici à la Noël, pouvoir vous annoncer beaucoup de nouveautés intéressantes.

AMIGAlement Vôtre

- Giorgio Cupertino -
(...ready for the *next* step...)

Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur **AMIGA** avec **Professional Page** et imprimée sur un **Apple LaserWriter PostScript**. La première page et les annexes sont réalisés avec un **Apple IIc** avec **FullText** et imprimés sur une machine à écrire **Triumph** à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intérmediaire d'une interface **ADLER**. L'en-tête est préparée sur AMIGA avec **PrintMasterPlus**, imprimée sur matricielle **EPSON** et photocopiée, pour le *master* final, avec une **Nashua**. Dans le processus n'intervient aucun procedé de *collage* (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin **Gloria** à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)

CLI pour AMIGADEBUTANT - les fonts

par Patrick Conconi

Didier de Lyon m'a demandé à quoi servent les disquettes appelées FONTS qui sont vendues dans le commerce, alors voilà la réponse...

UTILISER D'AUTRES FONTS QUE CEUX DU WORKBENCH

Les FONTS sont des caractères (lettres), stockés dans le tiroir *FONTS*. Différentes tailles et aspects permettent d'agrémenter vos textes ou images, et ils s'appellent *Topaze, Emerald, Garnet* ect... Chaque FONT est associé à un numéro qui définit sa taille, 8 représente les caractères normaux, et 20 des caractères 2,5 fois plus grands et 128 sont les caractères les plus grands que je connaisse. Le WORKBENCH assigne automatiquement les FONTS qu'il possède. Pour en utiliser d'autres, il faut passer par la commande ASSIGN.

Il existe une société américaine qui a mis sur le marché trois disquettes de FONTS sous le nom de ZUMA FONTS 1, 2, et 3. Ce sont les plus courantes et les plus faciles à trouver. Par exemple, avec ces disquettes et *DeluxePaint II*, vous pouvez obtenir des lettres qui font la moitié de l'écran avec des styles différents et qui permettent de faire des titres.

Il est nécessaire d'exécuter ces commandes avant de lancer DeluxePaint ou un autre programme utilisant vos nouveaux FONTS.

Avec un seul lecteur

Certaines disquettes ont un nom composé qui contient un espace, ce qui fait que si vous demandez "ZumaFonts 2:" associé à ASSIGN votre amiga ne le trouvera pas. Le truc consiste à mettre un guillemet avant le début du nom de disque, et à la fin du -nom de tiroir-, exemple: ASSIGN FONTS: "ZumaFonts 2:FONTS"

-Introduire le WORKBENCH et aller dans le CLI, taper: ASSIGN FONTS: "Nom de disque:FONTS" (ensuite il vous sera demandé d'introduire la disquette de FONTS et le tour est joué)

-Pour vérifier votre travail, tapez ASSIGN LIST qui affichera la liste des assignations, contrôlez que Fonts correspond bien au nom de disque.

Avec deux lecteurs

-Insérer la disquette de FONTS dans le deuxième lecteur.

-Taper ASSIGN FONTS: DF1:FONTS et voilà, vérifiez comme décrit plus haut et bonjour les images avec de belles lettres en prime.

Le mois passé, je vous ai parlé de la commande ADDBUFFERS, et une remarque (justifiée) m'a été faite : quand vous ajoutez de la mémoire à votre Buffer disque, cette mémoire est prise sur la mémoire graphique de votre Amiga. Ce qui fait que si vous lancez des programmes gourmands en mémoire graphique comme DeluxePaint II, il y a de fortes chances que vous ne puissiez avoir toutes les couleurs voulues ou vos deux écrans de travail. Je ne puis que vous recommander de faire attention et de savoir gérer l'attribution de votre mémoire. D'ailleurs il n'est pas très utile avec un programme graphique d'avoir des buffers énormes, mais cela peut être intéressant avec des programmes de gestion comme *Super Base* ou *Datamat*.

Voilà, n'oubliez pas que vous pouvez toujours m'écrire pour me poser vos questions comme Didier ou me faire des remarques.

Mon adresse est:

CONCONI Patrick
36 av. Luserna
1203 Genève SUISSE

AMIGAMUSEZ-VOUS BIEN !

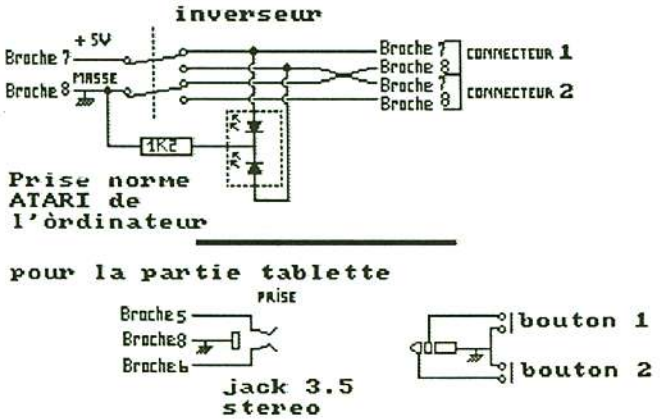
INVERSEUR

PAR Vincent FILALI-ANSARY

Qui n'a pas eu des problèmes en jouant à 2 *(Garrisson*, à *Bubble Bobble*, etc...). Il faut enlever la souris, mettre le joystick puis remettre la souris et vice-versa. Ce petit montage sans grande difficulté permet par un simple inverseur d'utiliser soit la souris, soit le joystick, et pour la tablette CRP de base si on utilise des programmes style *Sculpt 3D* il faut appuyer sans arrêt sur le bouton droit de la souris ce qui déplace le curseur et on perd la précision de la tablette.

Tout d'abord reliez toutes les branches du connecteur femelle norme *Atari* aux deux autres connecteurs mâles sauf les broches 7(+5v) et les broches 8(masse).

Attention à la réalisation des soudures sur les connecteurs.



Liste du matériel :
- un boîtier (80*45*35 mm) plastique conseillé
- un connecteur CANON 9 broches femelles chassis "norme ATARI"
- deux connecteurs CANON 9 broches mâles chassis "norme ATARI"
- un inverseur double deux positions
- du câble en nappe (11 brins)

Optionnel :
- une led bicolore (verte et rouge par exemple)
- une résistance 1,2 Kohms

Pour la tablette CRP :
- un boîtier (80*45*35 mm) plastique conseillé
- deux boutons poussoirs de couleurs différentes
- une prise jack 3,5 mâle stéréo
- une prise jack 3,5 femelle chassis stéréo
- câble (2 brins, une masse) style câble casque walkman

MIND WALKER

Anny Funny a une passion secrète: les jeux sur ordinateurs. Vraie virtuose du Joystick (on a quasiment l'impression que celui-ci s'anime entre ses mains) Anny Funny montre rapidité et intelligence, maîtrisant ainsi les jeux d'arcade les plus "addictives" et les "aventures" les plus mystérieuses. Chaque mois elle nous présentera un jeu choisi pour son originalité et qualité de finition.

Avec toutes les *nouveautés* qui sortent chaque semaine l'on est tellement occupé à chercher la *nouvelle merveille* qu'on oublie souvent les *grands classiques* qui meritent de faire partie de notre logithèque.

Pour la plupart ces "nouveautés" sont "brulées" dans la semaine qui suit et le mois d'après personne ne s'en souvient plus. La différence entre un *jeu normal* et un *grand classique* est l'intérêt que ce dernier arrive à susciter, quel que soit l'âge de l'utilisateur.

J'écris cela pour vous dire que dans ma rubrique je ne parlerai pas forcément des dernières nouveautés de la semaine, mais plutôt de ces jeux passionants qui devraient intéresser les *enfants* de tous âges (pour le dire à la Walt Disney: les enfants de 9 à 90 ans).

Ce mois-ci je vais vous parler de **Mind Walker**.

Mind Walker fût crée, en 1986, par Synapse Software et il est distribué directement par Commodore Business Machine. C'est probablement le premier jeu crée pour Amiga. Bien qu'écrit sous 1.1, il marche sans aucun problème sous WB 1.2 et il ne nécessite que 256 K de mémoire. Pour jouer il est nécessaire d'avoir le joystick dans le port 2 (l'affichage est en NTSC mais il marche correctement même en PAL).

La confection est très soignée et contient la disquette (non protégée), la carte de garantie et un manuel de 30 pages avec de belles photos en couleur (le genre de package qui donne envie d'acheter les originaux!).

Ce jeu est surtout basé sur la stratégie, mais il faut quand même une bonne dose d'habileté avec le joystick et beaucoup de logique pour résoudre les puzzles et trouver la bonne route dans les différents labyrinthes que vous rencontrerez sur votre chemin.

Dans le jeu vous êtes un professeur de physique devenu fou et votre "ego" a été fractionné en quatre personnages:

The Human	(l'homme fort et musclé)
The Wiz	(le magicien à l'esprit mathématique)
The Spriggan	(un étrange personnage sortie de votre fantasie)
The Water Nymph	(la femme, la créature de vos rêves juveniles)

Sous forme de ces quatre personnages vous errez dans votre propre monde intérieur, pour récupérer votre lucidité.

Le jeu est partagé en 3 étapes:

- la première partie c'est le voyage à travers la mémoire
- la deuxième c'est le voyage à travers le cerveau
- la troisième c'est la recherche de votre subconscient.

Pendant tout le jeu vous êtes accompagnés d'une agréable musique de fond.

Dans la première partie de votre voyage vous devez tracer un parcours cohérent à travers le terrain chaotique de votre esprit dérangé, pour arriver à trouver la porte qui mène au cerveau. Chacun des quatre personnages mentionnés a son propre parcours à suivre, il ne faut pas se tromper sinon on n'arrivera jamais à compléter le parcours.

Une fois la première partie résolue, on arrive dans le cerveau. Ici il faut lutter contre les virus qui enlèvent vos forces et, dans ce vaste labyrinthe, il faut chercher le coffre multicouleur qui contient les morceaux de notre intelligence, retourner à l'entrée du cerveau et commencer le voyage dans le subconscient.

Celle-ci est la partie la plus difficile, il faut mettre les fragments de l'intelligence perdue dans les emplacements qui leurs sont spécifiquement dédiés. Difficile, mais fascinant... je vous laisse découvrir. Si vous arrivez à placer correctement toutes les *pièces* vous avez retrouvé votre esprit et vous avez droit à taper votre nom parmi les "High Scores".

La solution n'est pas facile, mais le manuel vous guide bien à travers les différents tableaux du jeu et il contient aussi une section dédiée au conseils pour bien passer les différents niveaux, qui est trés bien écrite.

Je suis sûre que beaucoup parmi vous ne connaissent pas ce jeu et c'est bien dommage car il est très bien fait et très passionnant. Je sais qu'il est toujours en vente aux Etats Unis, ceux qui sont intéressés ne devraient pas avoir trop de difficultés à se le procurer.

Si vous aimez la stratègie et l'action je crois que vous aimerez Mind Walker. Au revoir et au mois prochain... et que la sagesse soit avec vous!

Anny Funny

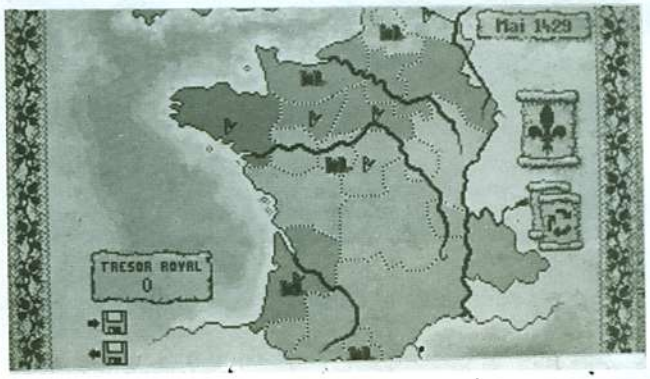
JEANNE D'ARC

Vous allez découvrir un livre qui révèle l'histoire de Jeanne d'Arc (celui-ci est agrémenté de superbes photos digitalisées).

PHOTOS CASTOONE

L'action se déroule en mai 1428, Orléans est assiégée par les Anglais, l'armée de Jeanne d'Arc doit libérer cette ville.

Une carte de France décrit le déplacement de l'armée de Jeanne d'Arc par un simple drapeau, également on peut lire le temps (la météo quoi !).



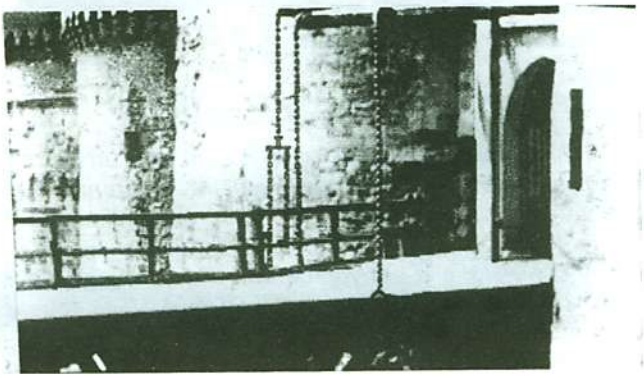
L'action de la bataille se déroule sur une plaine ou une vallée (peut-être sur d'autres sites, je n'ai pas eu le temps d'examiner toutes les options...). En bas de l'écran, vous pouvez visualiser vos possibilités d'action grâce à un tableau de bord (un peu comme Barbarian de Psygnosis), soit : tir à l'arc, tir de catapulte, déplacement de notre armée, chevaux, archers, soldats...

Vos soldats, sont représentés de façon schématique et définis par une couleur blanche (les ennemis en noir).

Une séquence de la bataille se déroule sur une tour où sont ancrées trois échelles dont se servent les ennemis pour tenter d'investir les positions que vous devez défendre, cette bataille est à elle seule un jeu d'échelle bien amusant et bien réalisé, avec en plan de fond la digitalisation d'un château.

Le seul moyen d'arrêter leur progression consiste pour vous à leur envoyer de grosses pierres et des troncs d'arbres qui, s'ils atteignent leur cible, causent de gros dégâts parmi les assaillants.

On peut également attaquer les ennemis sur un pont levis en tuant les adversaires à coups d'épée avec en image de fond une fois de plus une superbe digitalisation du donjon et des effets amusants, tel celui ou l'on décapite son adversaire laissant rouler sa tête tranchée le long du pont levis, et également les flèches venant s'enficher sur le bois du pont levis...



Vous pourrez entendre tout au long du jeu une agréable musique médiévale...

Pour le deuxième essai de cette jeune société, on peut dire que CHIP s'est surpassé, et que Jeanne d'Arc est vraiment un superbe logiciel (pour les passionnés d'aventures).

Mieux réalisé encore que ne l'est Voyage au Centre de la Terre, le premier titre. On en redemande...

Laurent. A

BOBO

Connaissez-vous BoBo? Oui, ce petit bagnard chauvinet amoureux de sa prison, qu'il ne quitterait sous aucun prétexte. Et aujourd'hui, ce n'est pas dans quelque album Dupuis qu'il ressurgit pour de nouvelles aventures, mais sur notre cher écranAmiga.

En effet, INFOGRAMES nous a concocté un jeu de tableaux (6 en tout) d'une originalité surprenante et d'une qualité impressionante ! Les graphismes sont très soignés et la musique, ah la musique !!! Franchement, elle est vraiment très bien réussie pour un jeu d'arcade de ce type. INFOGRAMMES nous a vraiment gâté. Chaque tableau nous confie une mission assez facile à remplir (ce qui est agréable quand on ne veut pas passer son temps à chercher comment ça marche). Mais, sans plus attendre, empressons-nous de les découvrir afin de pouvoir les décrire plus en détails.

Dans le premier tableau, nous trouvons notre héros préféré dans la cantine de la prison, où il incarne un serveur, se devant de ravitailler ses petits copains de soupe. La tâche est dure car vous devez aller chercher la gamelle pour leur donner le rabe lorsqu'ils tapent sur la table avec leur récipient.

Après avoir terminé votre service, ne vous croyez pas sauvé car vous serez de corvée de patates en réponse à votre comportement trop exemplaire. Ici, dépêchez vous car le stock de pommes de terre ne cesse de croître. N'essayez pas de tricher en feignant de les éplucher ou alors de les envoyer à la cuisine mal pelées car une désagréable surprise vous attendra !

Non, votre labeur n'est pas terminé, on a réquisitionné un balai uniquement pour vous, petits veinards, afin que vous effaciez toutes les traces de pas des autres prisonniers, des gardiens, des chiens se balladant dans les couloirs du pénitentier. Bien sûr, tout ce beau monde a bien pris soin auparavant de se barbouiller les pieds de gadoue.

Tiens, si nous allions faire un tour à l'extérieur, dans la cour par exemple, près des fenêtres des cellules de vos petits copains avec un trampoline. Oui, un trampoline afin qu'ils puissent sauter de leurs fenêtres, rebondir dessus et se faire la belle !! Mais garrrrre aux

murs, ils sont hauts et durs !!

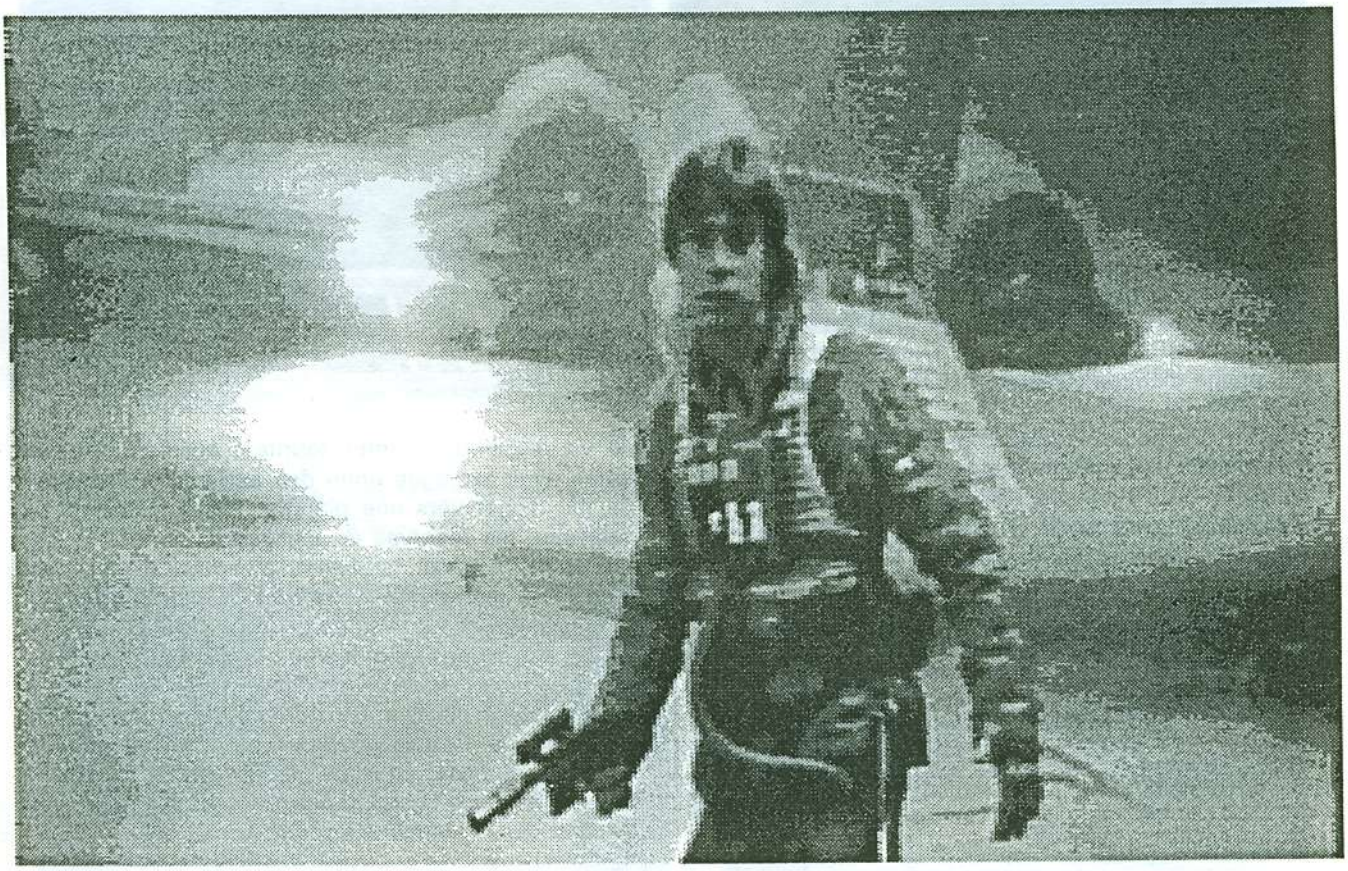
Mais que se passe-t-il ? Vous vous êtes échappés à votre tour et vous vous empressez de courir sur, sur ? Sur ? Gaargle !! Des lignes de haute tension !! Aie, Aie, Aie ne touchez pas les étincelles malheureux, ou vous vous grilleriez les petons !!

Allez!! petits garnements, la cavale est finie, on vous reconduit à votre cellule. Et, épuisé, vous vous empressez de regagner votre bon petit lit afin de vous remettre de vos terribles émotions de la journée. Et c'est au moment de gagner les bras de Morphée, petit coquin, que d'insoutenables ronflements viennent troubler votre sommeil tant mérité. Que diable !! Vous vous levez, et, au radar, vous vous dirigez vers les lits des forçats afin de leur chuchoter des DooooDoooo, DooooDoooo pour qu'ils arrêtent. Mais faites gaffe aux gamelles, aux pots de chambre qui encombrent votre geôle car en trébuchant dessus, vous risqueriez de réveiller le quartier !! Regagnez vite votre paillasse avant de tomber d'épuuuuuisement !

Ce soft est remarquable à tout point de vue (graphisme, musique, humour). Bravo INFOGRAMES, on en veut beaucoup des softs de cette qualité. Courez vers votre pénitencier le plus proche afin de découvrir BoBo et l'adopter.

Arnaud.D

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

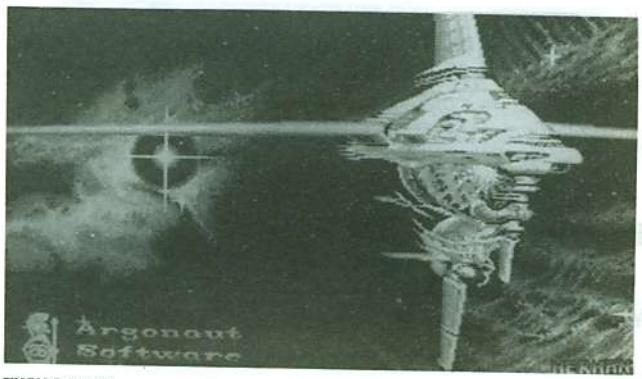


En avant première, L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE.Le second volet de LA GUERRE DES ETOILES va bientôt sortir sur nos petits écrans Amiga. En effet, la société DOMARK continue pour nous ses adaptations de Star Wars sur Amiga. Après le premier jeu de la saga qu'ils ont sorti il y a quelques mois, ce jeu qui fit fureur aùprès des fans de Star wars, ils récidivent en proposant la suite puisqu'il s'agit de l'Empire Contre-Attaque.

Aux premières nouvelles, l'action se situerait sur la planète des glaces "Hoth", durant le combat opposant rebelles à l'empire. Ce jeu, plein de surprises, devrait opposer les chasseurs des neiges "snowspeeder" rebelles aux terribles quadrupèdes "AT-AT" impériaux. Ce soft ne serait pas en graphisme "fil de fer" mais en plein et donc pas de 3-D. Pour ma part cela m'est absolument égal car il paraîtrait que l'animation est particulièrement fluide. Mais je vous laisse sur votre faim et vous donne rendez-vous le mois prochain pour de plus amples précisions.

STARGLIDER II

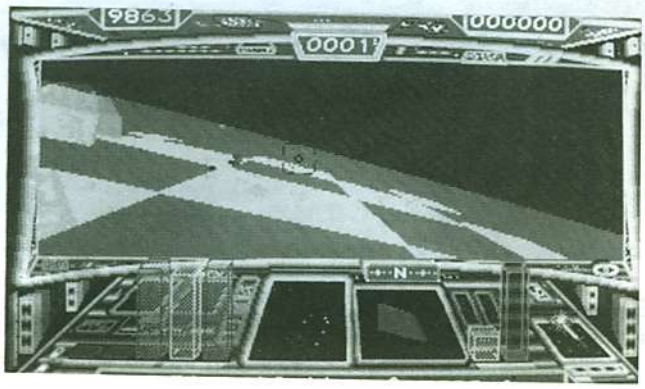
L'ARCHIMEDE, vous connaissez ? Si oui, vous vous étiez peut - être dit qu'il était supérieur à l'Amiga ! Et bien moi je vous dis non ! Starglider II le prouve ! En effet ce jeu affiche du vectoriel plein en temps réel. Ce logiciel m'a surpris par sa vitesse et



PHOTOS CASTOONE

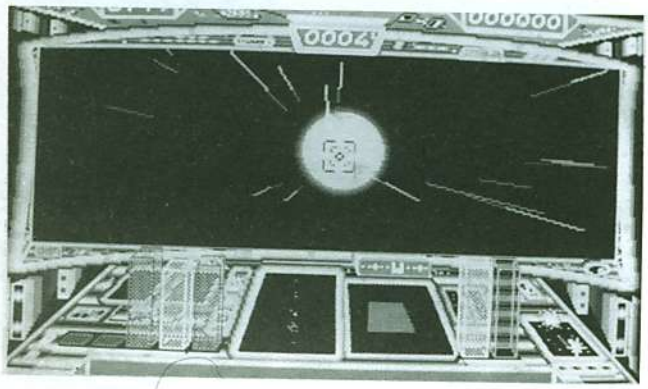
sa maniabilité, et pourtant j'ai du voir 90% des logiciels Amiga. Maintenant je vais vous dire ce que j'ai vu (je me demande encore si je n'ai pas rêvé). Vous commencez le jeu sur une planète habitée, peut- être même infestée de monstres. Ces monstres sont tous pilotes de vaisseaux spatiaux qui patrouillent sur la planète. Pour les definir (ces monstres), il y a des chasseurs X-WING (comme dans *LA GUERRE DES ETOILES*), des AT-AT (comme dans l'*EMPIRE CONTRE-ATTAQUE*), et une bonne centaine d'autres vaisseaux de modèles indéfinis...

Après une petite ballade, je me suis amusé à regarder l'évolution des monstres qui m'entouraient pour mesurer leur intelligence. Tout à coup je vis une sorte de petite étoile sortir d'une base ressemblant à un paraplui troué, je me suis dis que je pourrais peut-être



pénétrer à l'intérieur, mais je laissais cette idée de côté pensant que cela ne faisait pas partie des options du programme. Tout de même, après une demi-heure d'évolution sur la planète, je tentais cette action et miracle, quelle ne fut pas ma surprise de constater que devant moi s'ouvrait un couloir vertical. J'y pénétrais et j'arrivais bientôt à une bifurcation. Je dus alors choisir, face à cette alternative, un chemin... et cela se répétait de nombreuses fois. Cet ensemble de corridors est en fait un labyrinthe à l'intérieur de la planète qui conduit après maintes recherches à un ordinateur qui communique avec vous. De retour à la surface, je tentais de prendre de l'altitude, mais je fus bloqué au bout d'un moment, pourtant je récidivais les gaz à fond...

Déjà, ce jeu était incontestablement immense, trop peut-être pour tenir dans les 512 Ko de ma machine ! En effet une fois le programme chargé, il n'y a plus d'accès disque. Etonnement total !!! Je quittais la planète et me dirigeais vers l'espace...



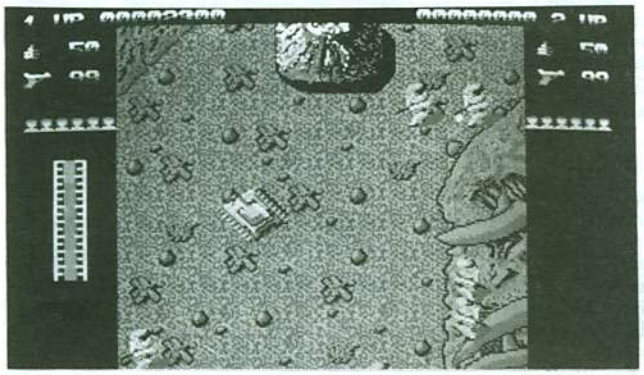
Je vis plusieurs planètes tournant autour d'un soleil après avoir zigzagué entre des astéroides, j'essayais de me diriger vers une planète. Hélas la lenteur du vaisseau, les reserves de carburant, l'agression des pirates de l'espace... tout semblait vouloir m'empêcher d'atteindre mon but...Pourtant après avoir appuyé sur la touche 'D', je vis avec surprise (et c'est justifié), les étoiles s'étirer devant moi (voir photo). J'étais entré en hyper-espace. Je me dirigeais vers la première planète que je vis. Une fois pénétré dans l'atmosphère de celle-ci, je fonçais vers le sol où j'aperçus (devinez quoi...), le boing-machine (vous savez la boule blanche et rouge qui fut le premier sigle Amiga En fait ce n'est pas le premier, car il y en a plusieurs.

Argonaut Software nous prouve que l'on peut faire mieux avec l'Amiga que tout ce que l'on avait vu jusqu'à présent. En effet la rapidité du scrolling multi-directionnel, la maniabilité du vaisseau, ainsi que la possibilité de regarder celui-ci sous plusieurs angles à l'aide du pavé numérique (mêmes touches que dans Interceptor) fait de ce soft le meilleur jeu d'action/simulation sur Amiga.

Jérome. C

IKARI WARRIORS

Elite nous offre ici une bonne adaptation du jeu d'arcade du même nom. En voulant porter secours au Général A. Bonn, vous vous écrasez dans la jungle qui est infestée d'ennemis. Il va donc falloir vous battre (pour les pacifistes ne lisez pas ce qui suit).

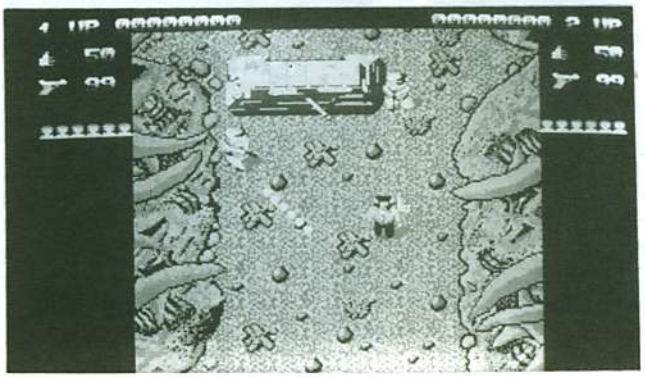


PHOTOS CASTOONE

Armé de votre mitraillette et de quelques grenades, vous décidez de vous sortir de ce guêpier et d'aller libérer le général. Pour ce faire utilisez vos munitions à bon escient, car celles-ci sont limitées. Vous pouvez monter dans des tanks qui se révèlent d'excellents destructeurs. Mais songez à en sortir avant qu'ils n'aient plus de fuel si vous tenez à la vie.

Les graphismes sont corrects, l'animation est bonne et le scrolling est fluide. Les bruitages et la musique sont très agréables; et le maniement des personnages est précis.

L'intérêt de ce soft réside dans le fait qu'il est possible de jouer à deux simultanément. Dès lors, le logiciel



prend une autre dimension, car il devient plus abordable et donc plus attrayant. A conseiller pour tous ceux qui aiment Commando.

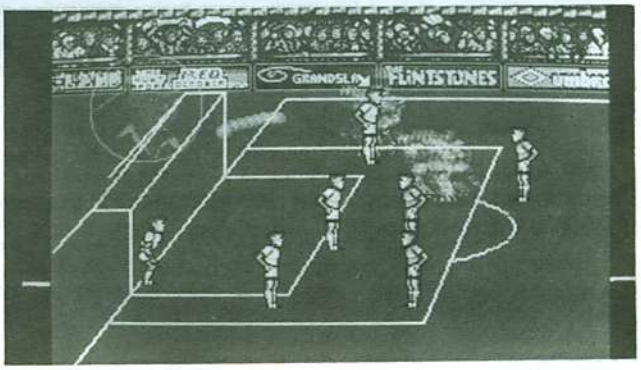
Gilles.G et Yann.B

PB FOOTBALL

Voici enfin un jeu de football sur Amiga. Nous pensions que celui-ci pouvait nous satisfaire en attendant la sortie de Hot Ball. Mais quelle déception lorsque nous le vîmes sur notre moniteur. En effet le manque de réalisme de ce logiciel est flagrant.

Voyons donc les différentes et nombreuses critiques que nous pourrions formuler à son sujet.

Tout d'abord au niveau son : la musique n'est pas de très bonne qualité, et en plus désagréable. Les bruitages quant à eux sont moyens. Le graphisme des joueurs est assez bien réalisé, mais le terrain et surtout les buts sont très mal dessinés. L'animation est mauvaise car trop saccadée. Le scrolling est correct mais aurait mérité d'être un peu plus travaillé.



Venons en donc au jeu lui même. Celui-ci propose dès le début un menu assez complet, où l'on peut choisir son équipe, la durée du match, le nombre de joueurs, et la sélection des groupes d'équipes. Il est à regretter que deux joueurs ne puissent s'affronter qu'en finale. Il faut donc qu'ils se qualifient, ce qui n'est pas simple.

En effet l'ordinateur, au lieu de choisir instantanément le joueur le plus proche du ballon, en sélectionne un qui a été près de celui-ci il y a un siècle. Cela provoque souvent une perte du ballon et quelquefois de disquette...

De plus, le joueur adverse vous subtilise la balle sans tâcler lorsque vous lui tournez le dos. (Cherchez l'erreur...).

Nous n'allons pas en dire plus sur un jeu qui ne le mérite pas.

Bref à déconseiller à tous les fans de ce sport. Vivement la sortie d'un véritable jeu de foot, pourquoi pas Hot Ball ?

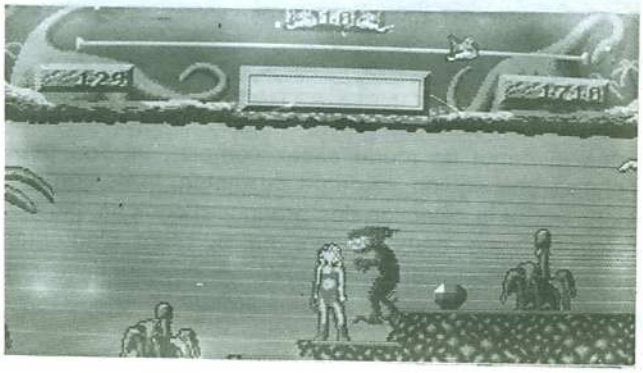
Gilles.G et Yann.B

VIXEN

VIXEN est un jeu d'action édité par Martech games. Ce jeu reprend le même thème que le jeu d'arcade RYGARD...Le héros du célèbre jeu de café, s'est transformé en superbe héroïne qui se déplace merveilleusement avec charme et agilité. Munie de son fouet, notre héroïne doit parcourir un chemin envahi de monstres et de bonus accrochés aux arbres. Après deux parcours, notre gentille héroïne se transforme en

PHOTOS CASTOONE

renarde qui devra ramasser des diamants et autres fouets dans une grotte pendant un temps limité...



Celle-ci se remétamorphosera dans sa forme d'origine, pour ensuite recommencer de nouveaux parcours.

L'animation du personnage, lorsqu'elle court et se transforme, est remarquable, mais, malheuresement il n'en va pas de même pour le scrolling qui est très saccadé. Les décors auraient pu être améliorés (manque de couleurs, trames) vu les capacités de l'Amiga...

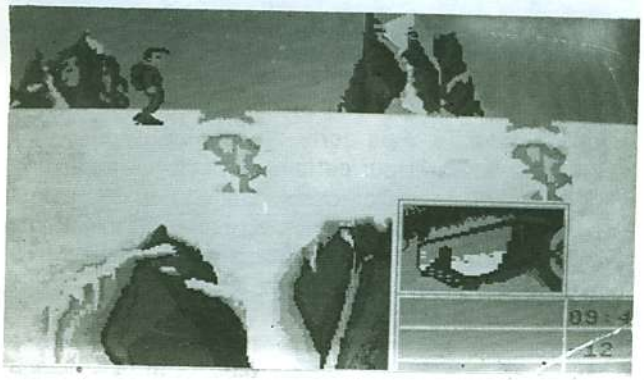
Vixen est donc un jeu moyen, qui plaira aux déçus de Rygard sur 8 bits, mais qui ne laissera sans doute pas de traces dans le monde du jeu informatique...

Sébastien.L

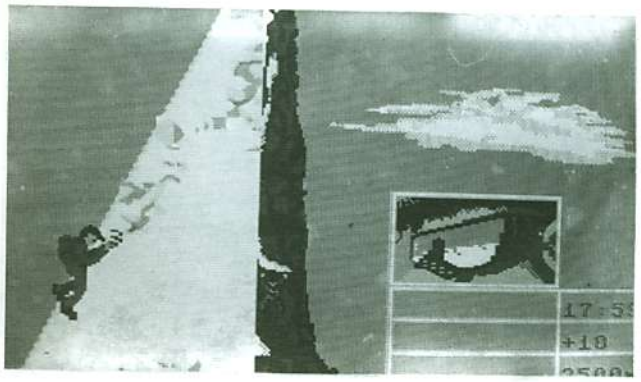
BIVOUAC

Accrochez vous à vos mousquetons! Elle est arrivée! Qui? C'est bien sûr la nouvelle simulation d'alpinisme! Et oui vous savez, une réplique de celle qui fût créée sur commodore 64. Je me suis litéralement jeté sur ce jeu d'équilibre et je peux vous assurer que ce logiciel est un superbe soft.

Effectivement j'ai pu ressentir à travers ce jeu des sensations fortes de péril, d'aventure et de liberté. En plus de cela, ce fameux logiciel est extrêmement complet vis à vis de l'équipement que nécessite un alpiniste. Une fois le matériel choisi, c'est le départ vers le grand frisson! Arrivé devant la colossale montagne, vous pourrez, comme je l'ai fait, choisir votre niveau de difficulté suivant votre capacité sportive. Vous découvrirez à travers ce jeu de très belles images accompagnées de sons pratiquement



réels comme le souffle du vent ou bien encore le bruit de vos chaussures qui s'enfoncent difficilement dans la neige immaculée.



Alors, pour ceux qui rêvent de sensations fortes dans le pur froid de l'hiver, précipitez vous chez votre distributeur. Ainsi, avant le grand mistral, vous pourrez pratiquer votre sport favori, l'alpinisme avec BIVOUAC...

Laurent et David. A

courrier courrier courrier courrier

Monsieur le Rédacteur en Chef,

Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour votre journal qui allie la simplicité de lecture, des sujets bien traités et intéressants à suivre. De plus j'ai été surpris de constater que vous proposez des montages à réaliser.

Malheureusement, pour le montage concernant le changement de microprocesseur MC 68010, je n'ai pas réussi à trouver un endroit où me procurer le MC 68010. Par contre, j'ai le programme Décigel! D'autre part je souhaiterais savoir si vous avez des fichiers sources en assembleur faits avec K-Séka sur disquettes.

Eric Do Estanque, 13 Marseille

(Ed: Plusieurs personnes ont demandé comment trouver le 68010. Laurent insiste que ça se trouve dans les magasins electroniques spécialisés).

Chers amis, Amigados,

La disquette Extras fait mention d'un toolkit. Où se la procurer?

Alain Piednoel, 50270 BARNEVILLE-CARTERET

Ed: à notre connaissance ce Toolkit n'est pas encore disponible

A-News,

J'ai un Amiga 500 et je me suis acheté le superbe Interceptor. Mais catastrophe - il ne marche pas! Une fois le programme chargé j'ai accès au menu (Démo, etc..), pour le moment tout marche bien, mais c'est quand je choisis (par ex la démo que je vois la première image de l'avion puis plus rien ne se passe, tout a l'air figé. Je suis allé l'essayer chez un copain et il marche très bien chez lui! Problème de mémoire? Je n'ai pas de 2ème drive.

Christophe Jouin, 85000 La Roche sur Yon

Ed: ...?

A-News,

Bravo pour votre rubrique *Anny Funny* : maintenant , on saura quoi demander au vendeur! Je voudrais une rubrique du style Anny Funny, mais à l'opposé : une rubrique qui dénonce les jeux baclés, les émulations ST (merci Loriciels), ainsi qu'une rubrique "la démo du mois" ou l'on testerait les démos du style "demo D.O.C."... Pourquoi pas une rubrique "l'émulation ST du mois"?!?

Michel Jovet, 92290 Chatenay Malabry

Cher A-News,

Dans l'article de la page 23 du N°4 sur SSG+RTE, Norbert indique la séquence à taper sous CLI pour lancer le calcul du dessin, mais cette séquence est incomplète et ne fonctionne pas. Peut-être cela est-il dû à plusieurs versions du même programme. Quant à moi je suis en possession d'une version de SSG+RTE où il faut taper :

- SSGHi i = Nom original.SSG o = Nom final.SS pour une sortie en haute-résolution.
- SSGntsc i = Nom original.SSG o = Nom final.SS pour de la basse résolution.

Pascal Burel, Rennes

Cher A-news

J'aimerais adresser une question technique à Jean-Pierre en priorité ou à toute personne qui connaisse le CLI et SONIX à fond : Est-il possible de lancer une musique de sonix sous CLI (pour faire une présentation lors d'un boot d'une disquette, par exemple ?) Autrement dit, est-il possible de charger tous les instruments du morceau avec une fonction du C (le dir,pas le langage!) et de lancer la musique par un PLAY ou un START ou un RUN-BACK ? Merci d'avance.

J'ai remarqué que la musique (géniale,bravo) qui était sur la disquette GOU-ROU n°1 provenait de SONIX. Comment avez vous fait pour la lancer?

Zagrim Ace, 76 Dieppe

Ed: Il vous faut un petit logiciel du genre "player" (joueur en français). Giorgio m'informe qu'un player trés simple se trouve sur la disquette domaine public AMIGAN N°14. Il y a un autre sur AMICUS N°23. Celui-ci ajoute la possibilité de convertir entre fichiers Sonix et *Deluxe Music.*

Cher A-NEWS

Comment brancher une imprimante Apple IMAGEWRITER II couleur sur un Amiga 500?

BIG BUBU secteur postal 69477

Ed: Le driver existe sur Workbench 1.2 et il marche bien - le problème est de trouver une prise Microdin et de le monter. Nous esperons publié une petite montage bientôt.

Messieurs !

J'aimerais savoir s'il est possible, après avoir compilé et linké un fichier en C ou assembleur, de linker et décompiler ce fichier de façon à obtenir un listing en AMIGA-BASIC. *(Ed: Impossible)*

PS: dans le numéro 4 p 23 vous parlez d'un compilateur basic, comment se le procurer S.V.P (Pouvez-vous me donner aussi le prix?). Il s'agit du compilateur d'ABSOFT.

Victor Annichiarico, 97120 St Claude, Guadeloupe

(Ed: l'adresse d'Absoft est 4268 North Woodward Av, Royal Oak, Michigan 48072 Etats-Unis. La version 1.3, recemment envoyée gratuitement aux acheteurs des versions precedents, semble 99% compatible avec l'AmigaBasic. Le prix est environ 100-150 dollars)

Salut,

Enfin, A-NEWS N°5 est sorti. Il était temps !!! Je l'ai déjà dévoré, et vivement le prochain N°.

J'ai acheté un Amiga 500 depuis peu et je suis soumis à ce qui semble un problème assez gênant.

En effet mon Amiga présente les mêmes caractéristiques que J.Dusquesne a écrit au sujet du virus. Au bout de 5 ou 6 minutes l'écran s'efface et devient tout bleu. De plus, il m'est impossible de formatter des disquettes à partir du WORKBENCH. Selon de nombreux articles, il semblerait que le virus réside dans la mémoire horloge. Ce qui explique qu'il est toujours présent. Le problème, c'est que je n'ai ni extension mémoire, ni horloge !!! Existe-t-il une solution à ce problème ?

J'ai vu dans le dernier numéro d'A-NEWS,le n°5, une annonce de Bab Micro concernant un lecteur 5"1/4 pour Amiga à un prix de 1190 francs. C'est assez surprenant, quand l'on sait que le Cumana 5"1/4 vaut quant à lui 2450 francs. D'où peut venir une telle différence ? *(Ed: le lecteur vendu par Bab Micro est un 3.5).*

De plus, j'aimerais connaître les avantages et les inconvénients d'un lecteur 3"1/2 par rapport à un 5"1/4 et réciproquement. Est-il exact que l'Amiga ne reconnaît pas le changement de disc avec un lecteur 5"1/4 ? *(Ed: C'est exact)*

G.Cupertino, dans son article intitulé J.F. Kennedy demande aux possesseurs de cette merveilleuse machine qu'est l'Amiga, de supporter A-NEWS dans sa tache. Je tenais dans le journal de mon ex-lycée et maintenant dans celui de mon université, la rubrique informatique. Fort de cette petite expérience, et de ma passion des micros qui me tient maintenant depuis 6 ans (Oric-1, Apple IIe, Amstrad CPC-6128, Atari 1040 STF, et Amiga 500), je souhaite savoir comment faire publier d'éventuels articles au sein d'A-NEWS, et connaître les sujets que vous souhaiteriez voir traités.

J'ai, certainement en la retirant trop tôt du lecteur, endommagé les données d'une de mes disquettes. J'ai lu, je ne sais plus où, mais sûrement dans A-NEWS, que l'on pouvait réparer les disquettes endommagées. J'aimerais savoir comment et avec quels softs.

Dernier point, est-il possible sous Amiga-basic de lire et de jouer des morceaux créés avec Sonix.

Voilà j'ai fini; à vous maintenant. Et surtout, longue vie à A-NEWS.

PS : Dis, A-NEWS, tu pourrais pas le faire un peu plus long ton magazine.

PIGOT Pascal 78200 MANTES LA VILLE

Ed: Pour les disquettes endommagées, essayez Diskdoctor, livrez avec l'Amiga. Pour les articles, nous voulons surtout les trucs et astuces pour rendre l'Amiga (et ses logiciels et péripheriques) plus agréable pour l'utilisateur. Un truc de trois lignes peut parfois faire autant de bien à nos lecteurs qu'un article de trois pages. Ceci dit, trois pages qui raconte des fruits d'une longue expérience avec un logiciel ou materiel vaut de l'or. Ce n'est pas dire que nous payons en or...nous avons plutôt tendance à rembourser vos frais de port avec une disquette...Mais nous (et nos lecteurs) apprecions beaucoup...Les fichiers format ASCII ou Kindwords ou Textcraft ou Prowrite sont bons. N'oubliez pas les photos ou images IFF si possible...

Salut à tous !

Concernant l'article de Patrick MARC sur le Deluxe Azerty, je vais essayer d'apporter ma contribution pour les possesseurs de la première version.

J'ai utilisé un utilitaire Newzap; après son chargement, il faut charger Deluxe paint par " C/D PAINT2 ".

Ensuite, utiliser la fonction "Search" (Recherche de chaînes de caractères). Taper QWERTY et, lorsque cette chaîne s'affiche à l'écran, il ne reste plus qu'à la remplacer directement par AZERTY...etc.(si votre newzap est en version AZERTY, c'est plus facile; sinon, utiliser le manuel de l'Amiga pour savoir où sont vos touches).

Quelle joie, ensuite, de voir apparaître un "A" à l'écran lorsque l'on a tapé sur la touche "A" !

J'ai également francisé du clavier : Bone Cruncher, Discovery, etc...

Ceux qui ne possèdent pas newzap peuvent utiliser "Discwiz", mais il faut lire toute la disquette : c'est plus long.

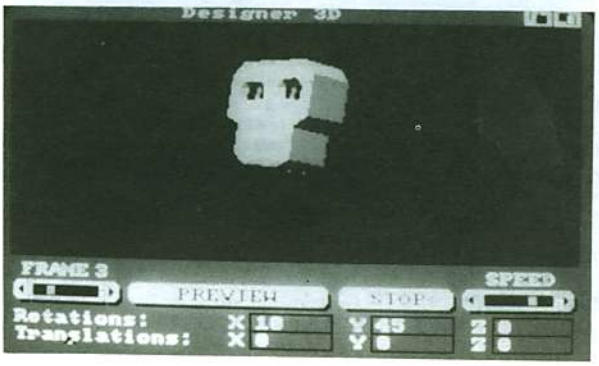
PS : J'ai oublié de préciser, mais est-ce utile, qu'avant de changer de page ou de continuer la recherche, il faut "sauver" votre travail, sinon on recommence. RE-PS : Un bonjour à "Amiga 59" de "oldman".

VIDEOSCAPE 3 D : AVANTAGES DE LA VERSION 2.0

Videoscape 3D est la référence quant à la création d'animations sur AMIGA. Plusieurs programmes sont fournis avec vidéoscape, entre-autres EGG. Il s'agit d'un éditeur texte qui fabrique des objets géométriques de base (sphère, cube, cône, cylindre, paysages fractals). Il faut savoir que les objets créés ne seront visibles qu'une fois conçus.

OCT du même type que le précédent sert lui, à placer les objets dans l'espace. Par espace j'entends monde d'évolution. Cet espace pourra être conçu avec EGG.

D3D permet la création d'objets comme on peut le faire avec SCULT 3D, c'est-à-dire sur trois fenêtres représentant respectivement la vue de face, de profil, de dessus. Un petit tour dans les menus et l'on anime ces objets sur tous les axes de rotation et en 25 images! (Même avec 512 Ko!). D3D fonctionne entièrement à la souris, et c'est bien pratique. Ce programme est d'une simplicité exemplaire et d'un confort à toute épreuve.



Enfin : VIDEOSCAPE 3D lui même! Un outil simple et puissant quand on sait s'en servir. Jugez plutôt :

- Mouvement de caméra tridimensionnel.
- Mouvement d'objets sur tous les axes possibles
- Effets de zoom.
- Positionnement d'éclairages.
- Expositions modifiables.
- Et même transformation d'un objet en un autre.

Le tout à des résolutions de 352X258 à 704 X 516 en 16 couleurs.

Les animations sont simples à réaliser et de bonne facture. Avec un mégaoctet les animations sont constituées de 200 images et avec un défilement de 10 images seconde, on peut donc réaliser un film de 20 secondes très facilement. Une fois l'animation sauvegardée il suffit de passer sous CLI de taper showanim suivi du nom sous lequel vous avez sauvegardé l'animation et alors... le spectacle commence : une magnifique animation apparaît sous vos yeux éblouis.

PHOTOS CASTOONE

La version 2.0 qui est à l'heure actuelle disponible présente quelques avantages notables :
- 32 couleurs au lieu de 16 +les demi-brillances (32 autres couleurs) soit 64 couleurs au total. Mieux encore : le mode HAM est reconnu, à vous les 4096 couleurs. A ce niveau là c'est presque du ray tracing, animé en plus! Les teintes transparentes sont réalisables. Quatre, j'ai bien dit quatre, sources lumineuses sont positionnables avec une intensité réglable.

Cette version est 100% compatible avec la précédente (compatibilité ascendante) mais possède un nouveau mode de sauvegarde numérique qui accélère les manipulations.

Il faut noter que Vidéoscape doit impérativement tourner sur un méga pour pouvoir réaliser une animation sauvegardable.

Jérôme C

LE MANOIR DE MORTEVIELLE : LA SOLUTION

Quand j'ai terminé cette aventure il y a dix mois de cela sur une chose appelée ST, j'avais été assez déçu par le résultat de l'enquête. En effet, celui-ci n'était pas celui que j'escomptais... Voici donc quelques renseignements sur cet article :

PHOTOS CASTOONE

Premièrement, je vais vous donner quelques petites énigmes à résoudre pour vous guider et éviter les faux pas.

Deuxièmement, Je donnerai la solution complète. Avis donc à ceux qui sont bloqués dans leur enquête mais veulent la finir tout seul. Pour ceux-là se reporter aux énigmes.

ENIGMES:

1) Dans la chambre de Guy et dans la chambre de Bob, tu trouveras ton bonheur; mais fais-le dès ton arrivée, si tu ne veux pas être dérangé. Sache aussi que le blason peut t'aider...

2) Dans la chambre de Léo, quelque chose (alité), te feras ouvrir la chambre de Julia...

3) Chez Julia, tu decouvriras une photo (de la part de son fils).

4) Le blason est fixé sur le mur du silence...

5) Dans la cave tu devras planter le poignard, et le bas du mur du silence s'ouvrira... Alors, tu devras faire preuve de perspicacité.

6) La vierge à l'épée devra porter la bague pour dévoiler son secret...

7) Ce secret découvert, tu auras rendez-vous au grenier. Où la baguette et l'objet s'avèrent très utiles...

SOLUTION :

Bon, je suppose que vous avez presque tout découvert avec ces quelques énigmes. Mais je pense que certains doivent trébucher au questionnaire. Voici donc les réponses:

1.Julia est morte naturellement.
2.L'argent provenait des courses.
3.Léo est un passionné de recherches historiques.
4.Les indices sont regroupés dans la salle à manger. (Le blason).
5.L'indice principal est un parchemin.
6.Il y a trois parchemins dans le manoir.
7.Dix personnes sont mêlées à l'histoire.
8.Le nom de la personne inconnue est Murielle.
9.Celle-ci est la maîtresse de Guy.
10.Elle partage une occupation avec Léo.

Partons maintenant pour l'aventure : Dès le début allez fouiller dans la chambre de Guy (5ème à gauche), vous y trouverez une bague. Prenez-la. Allez maintenant dans la chambre de Bob (4ème à droite) et prenez le poignard. Dirigez vous ensuite à la cave, et mettez cet objet dans la fente juste au dessus du soleil. (Gravure du centre). Alors, un passage secret s'ouvre, entrez-y puis répondez au questionnaire.

Vous êtes maintenant devant une vierge peu commune. Elle tient dans un de ses bras une boule dans laquelle il vous faut mettre la bague en or. Une fois en place, tournez-la et miracle.. .un autre passage s'ouvre. Dedans, vous trouverez un cadavre, fouillez-le vous y découvrirez un objet en bois.

Une fois celui-ci en votre possession sortez avec l'option 'sortir' du menu dep. Devant la vierge, reprenez la bague et sortez de la même façon. Au grenier, mettez l'objet en bois dans le trou au milieu et au-dessus du meuble de droite, puis prenez la baguette en bois qui se trouve dedans et mettez-la dans le trou de la boule située au coin droit du meuble. OK ??

Bon, prenez votre respiration et tournez la boule... Vous n'avez plus qu'à écouter la fin de cette aventure.

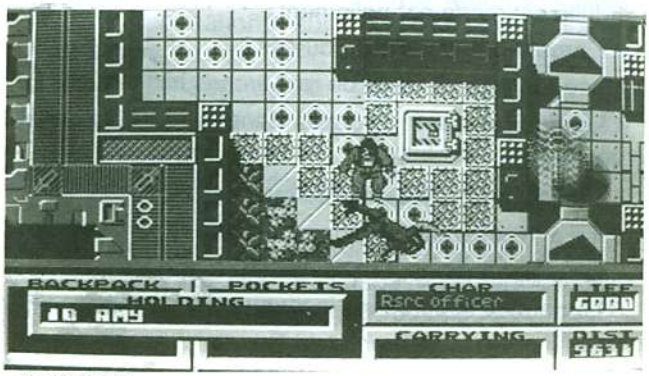
Si vous désirez m'envoyer des solutions pour les voir paraître dans votre journal préféré, écrivez a:

Giordan Gilles
11, avenue Lafontaine
64100 Bayonne

Gilles . G

SPLASH - SPLASH - SPLASH - SPLASH

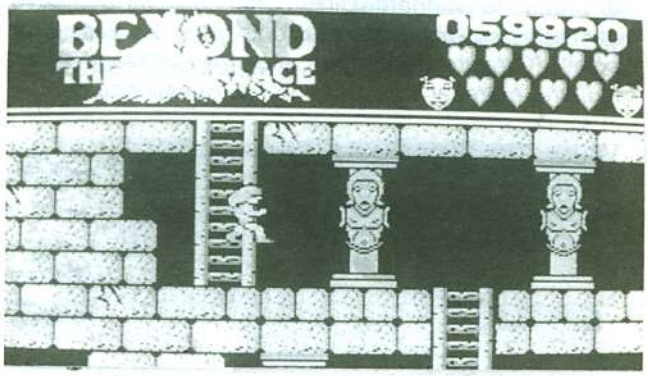
Cette rubrique rassemble les dernières nouveautés. Certaines d'entre elles seront testées le mois prochain. En attendant, savourez...



PHOTOS CASTOONE

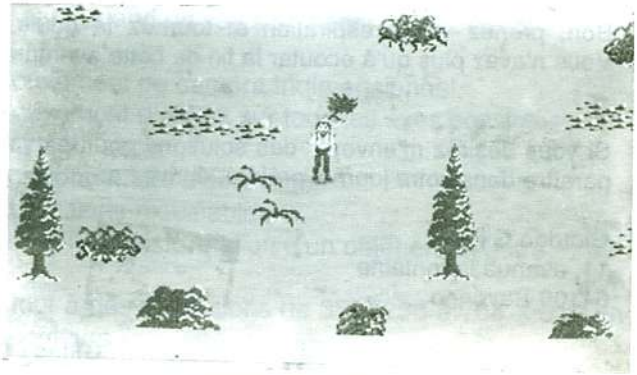
PANDORA

Pandora de FIREBIRD est un jeu qui consiste à déplacer le héros dans un vaisseau spatial et collecter plusieurs objets, le tout en 3-D. Ce n'est pas mal et la musique ressemble étrangement à Obliterator.



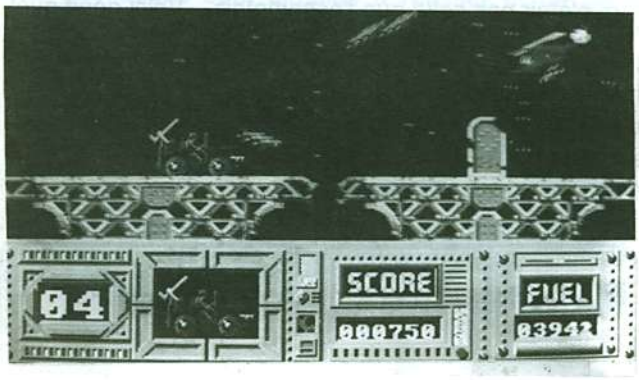
BEYOND THE ICE PALACE

Beyond the Ice Palace est un jeu d'échelles (serait-ce la suite de Ghost'n Goblins?). Muni de votre couteau, vous devez affronter différents monstres dans le palais des glaces. Génial...!



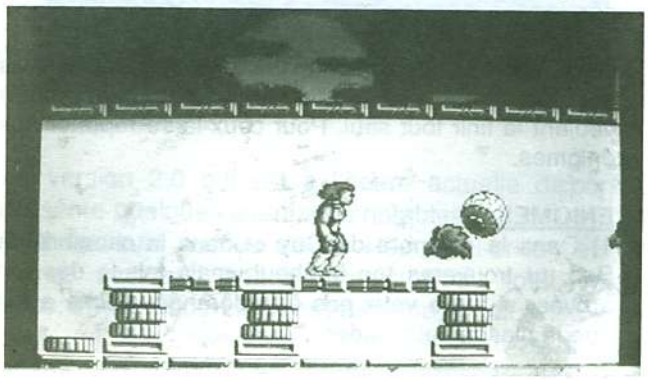
BERMUDA PROJECT

Bermuda Project de MIRRORSOFT est un jeu d'aventure type, tout se commande par les menus.C'est après vous être écrasé en avion dans un désert que l'histoire débute.Bonne chance, vous en aurez besoin.



ARMY MOVES

Ce jeu édité par IMAGINE est un soft de combat. C'est dans votre jeep que l'enfer commence. Au volant de votre tout terrain, vous devez vous battre contre toutes sortes d'ennemis. Trop dur à mon goût.



THUNDERCATS

Ce jeu de chez ELITE consiste à délivrer vos amis des mains de l'ennemi. Beaucoup d'armes sont disponibles. Les lieux sont différents et colorés, les sprites sont grands et animés. Très bon jeu d'arcade.

FANTAVISION

C'est un bon soft d'animation. Test prochainement ...

Sébastien. L

courrier courrier courrier courrier

Cher Monsieur,

En tant que lecteur de A-News et fana de l'Amiga j'ai mal accepté de voir publier à la page 43 de A-News une imprécision macroscopique. La commande **COPY df0:#? df1:** ne copie absolument pas tous les fichiers d'une disquette à une autre (afin de la réorganiser tel que l'article le laisse entendre) mais seulement les fichiers du directory principal.

Pour faire ce que l'article conseille, la commande correcte qu'il faut employer est la suivante : **COPY df0: df1: all**. De cette façon non seulement tous les fichiers seront copiés, mais aussi tous les directories (et sub-directories s'ils existent) seront automatiquement créés et copiés sur la disquette cible avec tout leur contenu.

Giorgio Cupertino, 98 Monaco

Salut admiratif et reconnaissant à tous!

Ca fait des mois (depuis la parution d'A-News n°1) que je me dis qu'il faudrait vous envoyer une belle page bien composée avec des dessins, une mise en page, tout ça. Mais j'étais trop fainéant, pas le temps de faire des beaux dessins, alors je laissais passer le temps.

Bon aujourd'hui je vous écris juste une petite lettre pour vous dire tout le bien que je pense de vous. C'est plus possible de vous laisser comme ça faire autant plaisir sans vous dire merci, chapeau, encore!!!

Parce que bon, faut que je vous dise le pied formidable que je prends quand enfin A-News apparaît sur les rayons de mon libraire, comment que je l'achète, en double exemplaire même pour un copain qui ne le trouve pas (il habite Montpellier je crois plutôt que les magasins sont dévalisés et pas approvisionnés), comment que je vais te le vous le savourer à la terrasse de mon bistrot habituel, tôt le matin, avec un grand café et deux croissants. Le bonheur, cette façon de commencer la journée en feuilletant les pages bourrées d'informations précieuses, tous ces trucs que l'on va lire et relire des quantités de fois, qu'on exhumera lors des discussions entre copains ("T'as vu le listing pour avoir un écran pal?"), qu'on gardera précieusement sous la main...

Des fois je me dis que je vais m'abonner, même si ça ne va pas durer, même si il n'y aura pas de n°5, et puis si je ne le fais pas, ce n'est pas parce que je rechigne à signer le chèque, non c'est juste parce que je sais bien que je recevrai mon magazine préféré dix jours après sa parution en librairie, et là, non, je ne supporterai pas...

Entre parenthèses, j'ai refilé le n°1 à un copain qui l'avait raté, je l'ai recommandé à mon libraire, et bien ça va faire trois mois qu'il n'a TOUJOURS RIEN RECU...

Peut-être qu'un courrier des lecteurs plus étoffé, plusieurs pages pourquoi pas, ça pourrait apporter beaucoup. Qu'est-ce que je peux vous donner comme mini-tip? Oh un truc que beaucoup connaissent mais que je ne crois pas avoir lu encore : la touche Commodore (ou A gauche) + N ou + M (clavier QWERTY, N ou "?" pour les AZERTY) qui permet d'alterner les pages écran quand on n'a pas l'icône de la souris, ou encore la même touche COMMODORE + B qui permet quelquefois de passer outre un message d'erreur qui bloque la lecture d'une disquette NOT VALIDATED, par exemple...

Qu'est-ce que Claude Andreotto utilise comme hardware ? Quelle tablette? (Avant c'était : vous travaillez à la souris ou à la plume ? -maintenant c'est : à la souris ou avec une tablette graphique ?) (*Ed: il fait souvent un croquis préliminaire au crayon qu'il digitalise, mais à partir de là il travaille sur l'écran.*)

Tant qu'on y est, pour une fois que je vous écris, j'en profite pour vous poser les questions auxquelles je n'ai jamais eu de réponse, et que j'aimerais bien lire un jour dans vos pages :

- Que signifient les messages d'erreur "KEY ### ALREADY SET ?"
- Et "KEY ### NOW UNREADABLE" après certains usages de Diskdoctor ?
- Peut-on corriger un HARD ERROR TRACK en tripatouillant les blocs, le checksum, tout ça ? Et si oui, COMMENT ? Cupertino a raconté qu'il avait sauvé une disquette, peut-il donner des détails?
- Ces derniers temps, des fichiers autrefois parfaitement exécutables quand on tapait leur nom sous CLI me retournent des "ERROR CODE 121" alors que 1) le fichier existe sur la disquette quand on fait DIR ou LIST, on peut même le lire par TYPE mais 2) il ne se lance pas - ne s'est jamais lancé - par EXECUTE 3) si heureusement on avait une copie de sécurité il passe très bien comme avant une fois recopié. J'ajoute que ça me l'a fait pour plusieurs disquettes, que ça ne touche qu'un ou deux fichiers par disquette, que je ne pense pas avoir retiré la disquette lecteur en marche. J'oubliais : Diskdoctor ne fait rien, DiskArranger non plus, SmartDisk idem, et Diskcraft plante (STACK OVERFLOW même avec extension 1 méga). Et c'est comme ça que j'ai perdu Diskslav, qui fonctionnait très bien avant. Alors docteur? Nouveau virus ?
- Peut-on réellement effacer des fichiers en voulant en copier d'autres sur une disquette pleine (VOLUME XXXXXX IS FULL) ? (*Ed: On m'assure que non*)
- Pourriez-vous expliquerclairement ces histoires de CHECKSUM et de HASHCODE que je n'arrive toujours pas à piger à la 3 625ème lecture de CLEFS POUR AMIGA ???
- Puis aussi : pourriez-vous parler du programme MORE qui permet de lire les docs : faut-il les écrire avec ED, EDIT, ou un traitement de texte pour que ça marche ? Pour prendre un cas précis, je me suis amusé avec TEXTCRAFT PLUS à taper une traduction d'un PDS, mais MORE ne le passe pas, affichant FILE CONTAINS BINARY. On ne peut le lire que par ED ou TYPE, ce qui est moins pratique. (*Ed: MORE lit des fichiers en ASCII*)
- J'aimerais bien imprimer les fichiers que CLIMATE peut lire, seulement voilà, sur la disquette, PREFERENCES est positionné sur CUSTOM, on ne peut pas changer pour une autre imprimante même en recopiant les fichiers printers, serial device, parallel device, system-configuration, et autres contenus de DEVS. Qu'est-ce qui cloche ? (*Ed: N'oubliez pas de transférer Porthandler dans le tiroir L*)
- Pourquoi certains traitements de texte n'impriment-ils pas les accents et les caractères français (ç) alors qu'ils apparaissent à l'écran ? (*Ed: imprimante mal configurée - mauvais driver*)

Jacques Risso, 84400 Apt

Ed: Merci pour l'encouragement - et nous voudrions vous remercier tous pour vos lettres. Evidemment nous ne les publions pas toutes, mais on ne s'ennuie jamais des compliments - c'est en quelque sorte le gas oil qui nous fait marcher, nous limaces désespérées. Qui va répondre aux autres questions de Jacques?

A-News

Je vous écris pour vous demander premièrement, lesquelles des revues américaines et anglaises sont les meilleures et les plus intéressantes pour moi, un jeune programmeur en tous les langages et plus principalement le C et le basic. Deuxièmement, j'aimerais que vous me donniez les adresses où je peux les commander.

Antony SANSON 27670 Bosc Roger en Roumois

Ed: Une revue des revues est promise. En attendant, The Amigan (PO Box 411, Hatteras NC 27943, Etats Unis) est excellent.

Bonjour à tous,

Ancien possesseur d'un Atari 1040 STF, j'ai décidé de changer pour un Amiga (un 500). Je l'ai depuis deux semaines et un premier constat s'impose; la convivialité de l'Amiga, qui soit dit en passant est une bécane géniale, reste à démontrer.

Passons maintenant aux sujets qui m'ont incité à vous écrire :

- A-News est vraiment un très bon magazine, mais pourrait-il y avoir un peu plus de pages (même s'il faut augmenter le prix jusqu'à 25 F.) car 34 pages, cela fait tout de même peu à se mettre sous les yeux.
- Existe t-il d'autres magazines en français ou en anglais, dédiés à l'Amiga (à part Commodore Magazine) ? En ce qui concerne les éventuelles revues en langue anglaise, où est-il possible de se les procurer dans la région parisienne ?
- J'ai malencontreusement effacé certains fichiers comme des (.info), et les outils auxquels ils se rapportent n'apparaissent plus

LE CATALOGUE *BAB MICRO*
AVEC SA SUPER
DISQUETTE D'ACCOMPAGNEMENT
POUR 20 F REMBOURSES DES VOTRE PREMIERE COMMANDE.

Ce catalogue vous présente, avec de nombreuses photos, tous les logiciels de démos, ainsi que les meilleurs softs utilitaires et logiciels de jeu. De nombreuses extensions y figurent également, toujours à des prix complètement fous... Pour acheter plus rapidement et surtout beaucoup moins cher, ayez le reflexe BAB MICRO

BAB MICRO
7, rue de Coursic
64100 BAYONNE

lorsque j'ouvre le disc. Comment faire pour les récupérer? (*Ed: Il suffit de recopier le fichier .info d'un autre fichier et de le renommer au nom du fichier qui manque d'icon. Une autre solution est d'utiliser DiskDoctor, qui est capable de récuperer des fichiers effacés si la disquette n'a pas été utilisé depuis l'effacement.*)

- Comment copier un ou des fichiers d'un disc à un autre, et cela avec un seul lecteur ? (*Ed: **copy nom_de_fichier to RAM: puis copy ram:nom_de_fichier to name_of_disquette:***)

- J'envisage d'acheter un lecteur externe 5,25 pour mon Amiga, et je désirerais savoir s'il n'y a aucun problème quant à son utilisation. Est-il possible de booter à partir de ce drive externe ? Et comment ? (*Ed: Avec les Amiga actuel on est obligé de booter sur df0: mais la version 1.3 de Kickstart permettrait de booter sur d'autre "volumes"*)

- J'aimerais connaître la date de parution exacte de A-News car depuis le début du mois je vais tous les jours chez mon marchand de journaux pour voir si A-News est enfin sorti. (*Ed: Moi aussi. Nous essayons de sortir au début du mois mais quelquefois ca glisse...Mille excuses*)

Pascal Pigot 78200 Mantes la Ville

Cher A-News,

Une fois de plus je vous écris... Cette fois-ci j'aimerais que vous fassiez part à vos lecteurs de l'information suivante : Bokonon Corporation offre de nouveaux services.

Outre ses activités principales (l'importation à moindre prix de softs, la traduction de manuels et notices, des regroupements d'achats de hardware, des réalisations de démos, la publication d'un fanzine gratuit et d'une lettre de liaison), Bokonon Corp crée une logithèque de sources en assembleur, de virus-killers, de compacteurs, et autres utilitaires peu répandus... Nous recherchons toutes personnes pouvant nous assister dans notre tâche.

Pour adhérer au club ou pour de plus amples renseignements, écrivez ou téléphonez à Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 BOURGES. Tél : 48 24 53 64 (aux heures des repas)

CONTACTS

Amiga 500, 3"5 externe, 1 Mega ,Imprimante (bientot digitaliseur sonore) cherche correspondants pour echanges softs, bidouilles, routines, images, sons, musiques, WERMELINGER serge 34 rue de Dunkerque 68200 Mulhouse TEL: 89-53-75-43 (20h-23h)

Cherche contacts sympas sur Amiga pour échanger des plans, softs, infos...JOAQUIM LOUIS 8 rue du Muguet 91170 VIRY-CHATILLON Tel: 69-21-90-25

Club International Amiga. Nous possedons des Amiga 500, 1000 et 2000, des émulateurs compatible PC à 99.99%, ainsi que des imprimantes laser. Nous recherchons des contacts dans toute la France ainsi qu'à l'étrangere dans le but d'echanger des idées, des logiciels, d'executer des travaux. Nous avons déjà beaucoup de contacts. Pour tout renseignement écrire à Duet Software, Mr T.Sassi, rue du Lauzard n346, 13300 Salon de Provence

AMIGA 500 cherche contacts sur région ALBERTVILLE pour échanges. MANCHON Jean-Luc, Arbine, 73540 La Bathie. Tél 79-31-04-75

Cherche contacts sur Amiga 500 sur Paris et banlieue d'Argenteuil. Tél Stephan au 39-78-30-03 après 19h ou écrire S.Coste, 20 rue de Verdun, 95240 Corneilles-en-Parisi

AMIGA 500 recherche CONTACTS pour echanges divers. Réponse assurée. TISSERAND Herve, 36 rue des Potiers, 25200 MONTBELIARD. Tél 81-91-44-95.

Amiga 500 CHERCHE CONTACTS (softs, programmation, trucs). Contacter Pascal PIGOT, 33 Rue Jean Moulin, 78200 MANTES LA VILLE. Tél : (1) 30 92 64 46

Amiga 500 cherche contacts. CHERCHE DIGITS SONORES DE HARD ROCK. VENDS SOURIS AMIGA 1000 (compatible A500). Contacter Yann Le Run, 1 Rue du Balavai, Lot. Bellevue, 65290 JUILLAN. Tél : 62 32 05 13

Amiga RECHERCHE TOUS CONTACTS. Les programmeurs, musiciens, graphistes et réalisateurs de démos sont les bienvenus. Contacter Xavier RAME 17-22 Vieil Castel, 18000 BOURGES. Tél : 48 65 07 13

CHERCHE contact sur Amiga de préférence sur Paris et la region parisienne pour échange programmes, trucs & astuces. Suis également en quête de contacts pouvant me faire avancer en Langage C (niveau débutant). Téléphonez à Alex au 47-06-80-78. Merci!

CHERCHE possesseurs d'Amiga pour échanges de programmes et astuces. Non sérieux s'abstenir. Réponses assurées. Ecrire à Pascal DEUST, 7, Impasse des Blaireaux, 61000 Alençon. Tél 33-29-72-69.

Amiga en mal de news cherche BIG news!!! Réponse assurée!!! CODEREY Denis, rue Haldimand 18, 1003 Lausanne (SUISSE)

MATERIEL

VENDS Commodore 128D lecteur de disquettes intégré compatible 64 -état neuf, peu servi, + 10 livres sur le 64 et le 128, + 100 Log de jeu, Gest, Utilit sur Disk + Magnéto cass, + Divers le tout 4000 avec Moniteur Couleur et cadeau un Graphiscope Tél : 63 20 04 45 Contacter Chapel. G., 3 Rue Joliot Curie, 82000 MONTAUBAN

A VENDRE AMIGA 500 excellent état, garanti encore 6 mois. Prix : 3500 F. Tél : 69 20 62 01 Adresse : Mr Bretelle, 3 Allée du Pigeonnier, 91370 Verrières-le-Buisson

VENDS Drive 5,25 double-face 80 pistes avec circuit 40/80 pistes, spécial émulateur PC 1300 F. CHERCHE cordon liaison 5,25 Amiga bas prix. Bidoux Jacky, 11 Rue du Chemin de Fer Prolongée, 93140 BONDY

VDS pour AMIGAS digitaliseur vidéo : interface + disquette = 750F. Tél 61-74-30-18 (HR)

VDS AMIGA 500 avec moniteur couleur, 5 500F, tél Jean-Luc (1)46-09-92-12 HB

VDS AMIGA 500 + softs, cause départ, 2990F. Jérome COMBLAT, 25 Lot du Grand Parc, 40230 Benesse-Marenne. Tél 58-72-50-07.

VDS imprimante laser HP Laser Plus, 1,5 méga de RAM. Complète, état neuf, sous garantie, prix HT 8500F. Tél 59-59-39-65.

A VENDRE AMIGA 2000 + logiciels dont nombreux utilitaires originaux, trés bon état, 10000F. Vends aussi lecteur 3,5", 1400F. Livre du langage machine sur Amiga de Micro Application, 120F. Echange softs aussi. MORENO Jose, 152 Av Jean Jaurés, 93500 Pantin. Tél 48-40-99-67.

A VENDRE imprimante modéle RX 80 compatible IBM, Amiga, Atari, rom IBM prix 1500 francs. Interface sortie série pour la RX 80 Tel: (1) 40-60-11-78 le soir 18h à 21h Jean-Paul

A VENDRE, plus le temps pour vénérer la bête. A saisir, Amiga 1000, moniteur A 1081, extension A 1050, imprimante OKI 20 avec 24 couleurs, un quickjoy III, et un pro 5000.

De trés nombreux logiciels, magazines, bouquins, etc...Le tout pour un prix hors paire, contactez moi.Pascal EVRARD, 176 rue St-Elonore 80000 AMIENS, Tel: 22-89-69-85

EMPLOI

Vendeur en micro familiale (Amiga et autres) cherche emploi, si possible region nord-est. Alain Bourgery, 1 Chemin du Sutiaux, 08000 Charleville-Mezieres. Téléphone (après 20H) 24-37-82-69.

La technique de l'Amiga vous intéresse, vous chercher un JOB, nous pourrons sans doute travailler ensemble à VERSAILLES, téléphonez à TIASE (1) 39-49-45-94

CLUBS (rubrique gratuite)

18

BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Ecrivez ou téléphonez Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49

CLUB AMIGA ANGERS: Nous avons un Amiga 2000XT, des Amiga 500, drives, imprimantes (couleur, noir et blanc)..Nous recherchons des contacts dans toute la France pour pouvoir faire des échanges (d'idées, de logiciels...). Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51.

70

AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F
Pour l'étranger (tous pays).....240F

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris. Les numéros précédents, vendus séparement, sont disponibles au prix de 25F par numéro (20F par numéro pour les commandes de plus d'un numéro), port compris.

Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

.----------

Oui, je m'abonne pour un an à partir du numéro.....
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

A ceux qui n'ont pas encore acheté un Amiga

par Alain PIEDNOEL

Chers amis, vous êtes peut-être encore au stade du cruel dilemne du choix du micro de vos rêves et, comme beaucoup d'entre nous auparavant, vous vous procurez nombre de revues spécialisées pour vous guider.

Alors STOP, halte, arrêtez de chercher, l'Amiga is the best one.

Merveilleuse machine, processeur MC 68000... etc... etc...

Néanmoins, il faut que l'on vous prévienne : si vous choisissez un A500 en version de base, il existe nombre d'extensions qui ne sont pas superflues : tout dépend de l'utilisation future de votre micro.

Je m'explique :

- Vous voulez une superbe console de jeux, vos 512 Ko d'origine suffisent, mais certains jeux demandent un deuxième lecteur (ex : *Defender of Crown*), sinon vous êtes voué à faire le diskjoker et dans le feu de l'action c'est assez désagréable.

- Vous voulez dessiner, faire de la musique, bidouiller et même travailler, une extension mémoire et/ou un second lecteur sont **indispensables** pour profiter pleinement de la machine et du logiciel considéré (ex : *Dpaint II*).

Donc je ne saurais trop vous conseiller les configurations de base suivantes :

1 A500 + A501 (extension de 512 Ko + horloge) Prix : environ 5 600 F TTC

2 La même chose + 2° lecteur (A 1010) Prix : environ 7 000 F TTC

Et cela avant d'acheter d'autres périphériques tel que le moniteur, sauf dans le cas (le mien) où vos proches désirent regarder "Sacrée Soirée".

Bon après avoir placé ce pilier, je vais vous parler des autres extensions sur l'A500 :

- **le moniteur** : la base c'est les A 1080-81-84, mais il y en a d'autres plus chers

- **l'imprimante** : pour vos listings, votre courrier, vos copies d'écran, ...

- **le raccordement à votre chaîne Hi-Fi**, prise "Aux" si elle est libre et pas très éloignée de votre micro, sinon il y a marché de l'occase pour avoir la stéréo

- **Emulateurs Minitel**, modem, télé, etc...

- **le disque dur**, mouais, mais avec le WB 1-3 alors!

- **le genlock, digitilisateurs vidéos**, etc... pour vos applications vidéo (oh!)

- **la prise midi, digitalisateur sonore**, etc... là pour vos applications musicales (si!)

- **les lecteurs 3 1/2**, A 1010 et autres non Commodore à partir d'environ 1000F

- **les extensions mémoire** et, Diable! Que notre Amiga en a besoin pour les applications dessins-vidéo. Des exemples? Dpaint II pour être à l'aise, il lui faut 1,5 Mo, idem pour Sculpt 3D; 2 Mo minimum pour Digiview, etc...

Il en existe maintenant un bon nombre sur le marché :

* **cartes de 512 Ko** "A501" ou autre, avec ou sans horloge, à insérer sous le clavier de A500.

* **carte "Inboard"** de Spirit Technology, extension interne à l'A500, configurable de 0 Ko à 1,5 Ko Mo. Total pour l'A500 = 2,5 Mo

* **le "Subsystem"**, boîtier se plaçant sous l'A500 et pouvant contenir deux cartes d'extension pour A 2000, ainsi qu'un lecteur interne, donc 4 Mo max. Total pour votre A500 = 5 Mo

* **le Starboard**, boîtier se plaçant à côté de l'A500, configurable de 512 Ko à 2 Mo, mais aussi chaînable avec un deuxième, troisième... starboard pour atteindre 8 Mo total pour l'A500

* **le "Micron"**, boîtier se plaçant aussi à côté de l'A500, configurable de 2 Mo à 4 Mo, possibilité de chaînage pour 8 Mo au total.

- **Enfin, l'extension 68020 + 68881**, cadencée à 14 MHZ ou 25 MHZ, donc nettement plus rapide que le 68000 d'origine. En plus il rend l'A500 compatible UNIX. Bientôt aussi le 68030 qui sera lui, encore plus rapide que le 68020, et un vrai 32 bits.

Je parle, je parle de l'A500, mais les autres AMIGA alors ?

- **L'A1000** n'est plus au catalogue de Commodore, mais il est resté dans la course. De plus, il possède l'avantage de pouvoir interchanger les Kikstarts (ils ne sont pas en ROM). Il est possible de lui adjoindre aussi un compatible PC nommé "*Sidecar*". Les extensions sont sensiblement les mêmes que sur l'A500.

- **L'A2000**, pour les plus fortunés d'entre vous, propose la compatibilité PC en multitache avec l'Amiga, et possède des slots d'extension PC (très bien pour le disque dur à bas prix). De plus il offre d'origine des slots d'extension Amiga (mémoires et autres). Il possède aussi un Mo d'origine. Et le tout dans la même boîte, c'est fort !!

- La logithèque quant à elle est la même pour tous les Amiga.

Remarque : l'A2500 qui sera sur le marché en 89 (peut-être avant) offrira d'origine la carte 68020 + 68881

C'est bête!, cet ATARI tout neuf vient juste de me glisser des mains et il est tout cassé ....

COURRIER

Salut à tous (et) toutes,

Mon A500 est depuis plus de trois semaines en reparation (vous savez, le LED power qui clignote et le Fat Agnus qui se prend pour une merguez et qui grille tout seul et et sans qu'on sache pourquoi...!

Quand j'ai acheté mon A500 il y avait un bon à remplir qui, une fois renvoyé à Commodore France, me permettrait de recevoir gratuitement le manuel en français. Je l'ai envoyé il y a plusieurs mois et toujours rien à l'horizon.

Florian Innocente, 26 Bourg de Péage

Pont Imaginaire

Nous continuons de faire de l'expérimentation avec notre nouvelle technique de séparation des couleurs par Amiga. Cette-fois-ci nous avons massacré un trés joli dessin de J.L.Vidal de 39 Ganges. Nous (ou est-ce Professional Page?) partons trop vite, mais pas à point...

LES IMPRIMANTES à JET D'ENCRE

Ce graphique à été imprimé par le DeskJet de Hewlett Packard, une des nouvelles imprimantes à jet d'encre capables d'excellents résultats (jusqu'a 300 ppp) vec un Amiga

Voir notre reportage

Imprimé par NEWS PRINT, Eymet 24500